NINTENDO 64 • SATURN • COIN-OP

NUMERO
42
ANNO 4
NOVEMBRE
1997
L. 6.000
FRS 9.00
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE-45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

DIDDY KONG RACING

MEGA ANTEPRIMA PER NINTENDO 64

DUKE NUKEM 3D

RECENSITO PER SATURN!

SPECIALE JAMMA SHOW

SU QUESTO NUMERO:

NINTENDO 64: TOP GEAR RALLY - EXTREME G - MACE - LAMBORGHINI 64
GASP!! FIGHTERS - BOMBERMAN 64 - CHAMELEON TWIST
NFL QUARTERBACK CLUB 98 - POWER LEAGUE 64

SATURN: BURNING RANGER - DEAD OR ALIVE - WORLDWIDE SOCCER 98
SAMURAI SPIRITS 4 - MEGAMAN X4 - STREET FIGHTER COLLECTION
LOST WORLD - FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

MEGA sommario

Nintendo 64

Saturn

Rubriche

N. 42 Novembre 1997

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "MBF" Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi.

Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità
Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665261 fax 02/66526222
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%

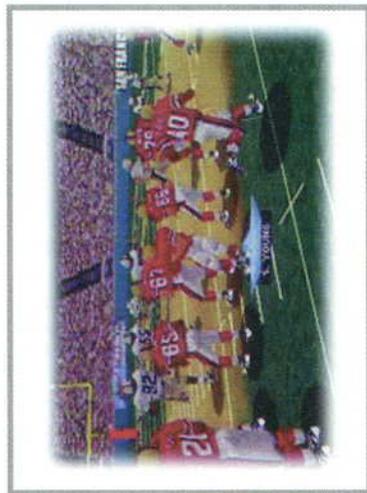
Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950.

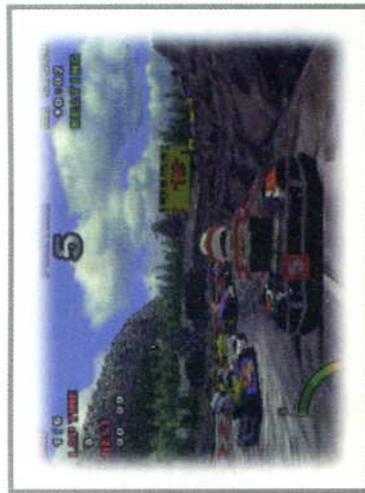
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Sega Saturn Magazine e Nintendo Magazine - Emap Images UK

Abbonamenti: CCP PT per versamenti n. 00269274 intestato a SODIP Angelo Patuzzi S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Per spedizione cedole di abbonamento SODIP - Casella Postale 7 - 20092 Bresso (MI) - Tel. 02/66030285 - servizio abbonamenti – Fax 02/66030267 - 24h.
Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a:
CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

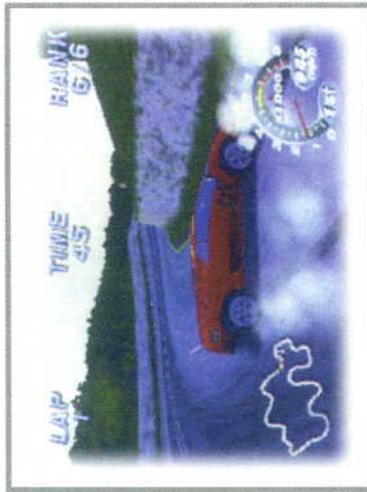
Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

MET

gli specialisti

NOVITA' ULTRA 64 USA - JAP

- DIDDY KONG RACING
- EXTREME G
- F ZERO 64
- HYPER OLYMPIC 64
- PUYO PUYO 64
- S. FRANCISCO RUSH
- TOP GEAR RALLY
- VIRT. HIRYU NO KEN
- WILD CHOPPERS
- YOSHY ISLAND 64
- LAMBORGHINI 64
- TOP GEAR RALLY
- REV LIMIT
- CHAMELEON TWIST
- CLAYFIGHTERS 63 1/3
- ROBOTRON X
- MISSION IMPOSSIBLE
- F1 POLE POSITION
- FIFA SOCCER '98
- NFL QUART. CLUB '98

saturn e ultra 64

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

SOFTWARE SATURN USA

- BATTLE SPORT
- CROK
- DUKE NUKEM
- FIFA SOCCER '98
- MAXIMUM FORCE
- MEGA MAN X4
- RESIDENT EVIL
- TEN PIN ALLEY
- THE LOST WORLD
- WARCRAFT 2

NOVITA' GIAPPONESI

- DEZAEMON 2
- G-VECTOR
- SEGA TOURING CAR
- CROSS ROMANCE
- LAYER SECTION 2
- TACTICAL FIGHTERS
- GRANDIA
- SAKURA WARS R.H.
- GINGA DENSETZU PLUS
- NATIONAL PRO WRESTLING

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

hard

ACCESSORI SATURN

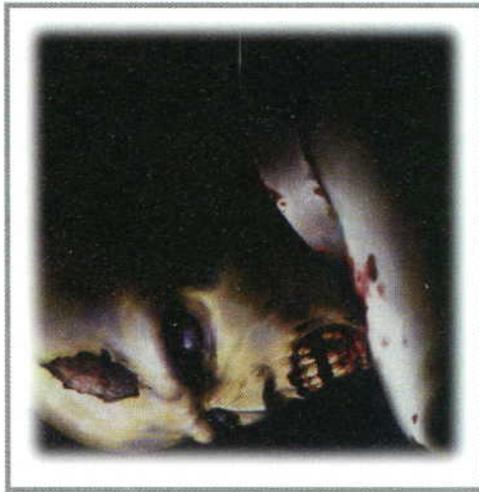
ADATTATORE UNIVERSALE	59.000
DATEL PRO ACTION REPLAY	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI NAKI	59.000
JOYPAD SEGA	59.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK NAKI	89.000
MODULATORE ANTENNA	49.000

ACCESSORI NINTENDO 64

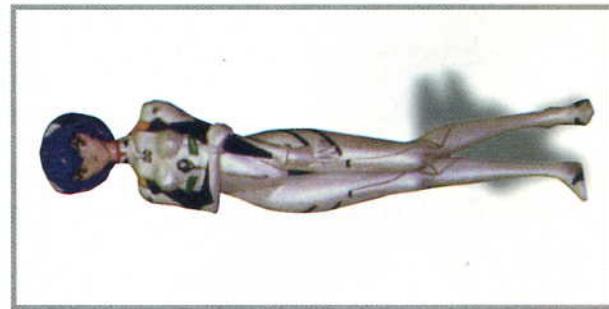
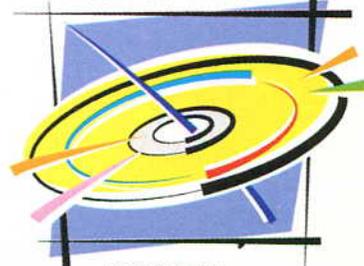
ADATT. UNIVERSALE SFX	39.000
ADATT.UNIVERSALE TURBO	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
ESPANSIONE MEMORIA 4Mb	TEL.
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD 20X	TEL.
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
RUMBLE PACK	49.000
RUMBLE PACK+MEMORY 4X	TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

MODELLI
MANGA GIAPPONESI
DRAGONBALL Z, SAILORMOON
E ALTRI...

MICROMEDIA
ON THE NET
www.intremarket.com/micromedia

SATURN JAP	TEL.
SATURN USA	TEL.
ULTRA 64 UNIVERSALE	399.000

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

"IN QUESTO MONDO, ANCHE GLI ESERCIZI PIÙ DIFFICILI APPORTANO SOLTANTO MESCHINI RISULTATI. QUALI FRUTTI DUNQUE SI PUÒ SPERARE DI RACCOGLIERE, SONNECCHIANDO SENZA FAR NULLA?"

(IPPEN, SEGUACE SETTA JOUDO, 1239 - 1289)

Il mondo riserva sempre delle sorprese. Non si può mai dire cosa ci aspetta dietro l'angolo: a volte c'è Babbo Natale, la Maga Magò o Mister Magoo. Più spesso un borseggiatore che, incurante della nostra incolumità, ci vuota sotto gli occhi le borse della spesa per fuggire poi con i sacchetti. Rapidi come non mai raccogliamo le nostre 15 lattine di cola ed il cinghiale da fare arrosto e ci dirigiamo al commissariato. Sporgiamo immediatamente denuncia ma il parapetto è troppo basso e così finiamo di sotto. Stanchi decidiamo di tornare a casa, dobbiamo riposare. Arriviamo davanti all'ingresso. Si apre o scavalca (a seconda di essere più o meno soggetti alla sindrome dell'Olio Cuore) il cancello quindi, dopo aver nascosto i denti sotto lo zerbino, si entra e... Track! Orrore, disgusto, sgomento! Qualcuno ci ha vomitato sul pavimento! Incupiti accendiamo la luce e giriamo attorno alla macchia rettangolare. D'improvviso scopriamo che quanto spalmato sulle mattonelle non è un ammasso di rifiuti organici bensì un tappeto. Ci chiediamo come sia giunto fino a noi. La porta era chiusa. Forse lo hanno lasciato degli alieni o magari si è mosso da solo. Poi arriva la mamma "E' un regalo" ci dice. Già, bel regalo! Ancora un po' e mi veniva un colpo. Aiuto umanitario? Non direi proprio. Devoluzione di deficienza? Già più plausibile. Mille pensieri si insinuano nella nostra mente. Dobbiamo scaricarci: decidiamo così di prendere la foto di un "amico" e pacioccarla con il pennarello ma d'improvviso scopriamo che l'infame si è già fatto crescere i baffi! Non è possibile eppure ieri non li aveva! Stiamo sognando, non c'è altra spiegazione. Rapidamente raggiungiamo la nostra camera. Le console sono ancora tutte al loro posto. Ci sediamo, prediamo un CD ed apriamo lo slot. Accendiamo il tutto ma sullo schermo invece del gioco compare la scritta "PRESS PLAY ON TAPE". Iniziamo a sudare freddo ma il peggio deve ancora venire...

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Sovente e Solvente

ALLEGRO NON TROPPO

A cura di Cinquegrana Raffaele

"Forse non tutti conoscono la leggenda dello Shogun del Buio. Forse qualcuno potrà non conoscerla mai. Forse non esisterà mai. Eppure, con queste parole, interviene uno dei suoi migliori informatori, l'uomo incaricato di riportare tutti i fatti in corso nell'impero dell'illustre Shogun. Forse non tutti conoscono il nome di quest'uomo. Forse non lo conosceranno mai." Ho riflettuto un po' sul corso della posta di Mega Mail e devo riconoscere che c'è parecchia confusione. La palla balza dalle mani dei nostalgici a quelle dei guerrafondai a quelle degli idealisti più convinti, senza che nessuno si accorga di quali pensieri si celino dietro quelle lettere. Spesso ci si ritrova a portare tutto all'eccesso, ingrandendo il problema a dismisura. Prendiamo i nostalgici per esempio: gente attaccata al passato in una maniera talvolta maniacale tanto da fargli rifiutare le nuove proposte. Potrei raccontare anch'io la storia dei miei vecchi Vic 20, C 64 e Amiga ma preferisco pensare al qui presente Saturn; chi dimenticherà mai le superbe partite a Bubble Bobble, Rainbow Island nonché il mitico Combat School?!? Eh già, anche io sono un nostalgico eppure, tanto per palesare un esempio, Scud Race mi porta sulla cresta dell'onda! A mio parere i video giochi sono ancora parecchio divertenti, bisogna solo giocarci! Capisco che qualcuno non provi le stesse emozioni di un tempo ma ricordatevi che cresciamo anche dentro oltre che fisicamente... Forse si è affievolita la passione in favore di altre virtù che vi ispirano maggiormente! E' inutile affermare che ciò che c'era prima era migliore, in quanto per una strana elaborazione del cervello, tutti i ricordi tendono a risultare meglio di quanto lo fossero stati al tempo. La testa inganna perciò quello che mi preme maggiormente è che la gente capisca che non bisogna mai mitizzare il passato per criticare il presente (analizzarlo invece di costruire un mito): prendete in mano il joypad e provate... Non ne rimarrete delusi! Un'altra categoria che approvo poco sono gli idealisti che tentano di diffondere un pensiero esatto quanto inapplicabile, riassumibile nella massima del "chi si accontenta gode". Premesso che possego un Saturn (e ormai dovreste anche averlo capito...), avete in mente ciò che significa avere attorno amici (perché in effetti nella vita sono amici più che validi) che ogni qual volta gli mostri qualcosa di nuovo per la tua console tentano di boicottarti a tutti i costi? Frasi del tipo "sembra che la palette usata per i personaggi sia diversa da quella usata per lo sfondo!" (riferendosi a quel capolavoro di X-Men Cota!!!) oppure "è meglio su PlayStation!" e ancora "il Saturn fa schifo!". Eh, beh... capisco che voi pensiate che io sia un po' sottomesso ma permettetemi di dirvi che questo atteggiamento è parecchio fastidioso! Allora ben vengano gli interventi dei guerrafondai che si fanno portatori dell'immortale Vs fra i vari sistemi! Adesso voglio vedere che cosa mi dicono di ThunderForce V quando lo compro!!! Il chi si accontenta è una frase fatta, poiché se se mi dovessi accontentare mi basterebbe il fedele Amiga 600 ma il problema non è questo: quello che mi piace maggiormente quando videogioco è il fatto di avere qualcuno che condivida le mie stesse emozioni... Ma se invece mi criticano tutto allora mi vengono le crisi isteriche!!! Avrò una ventina di giochi e loro mi dicono che non ho scelta quando l'unico gioco con cui ci divertiamo su Play è Soul Edge Vabbè. Sarà una questione di gusti ma Virtual On, Die Hard Arcade, Sega Rally, Daytona Remix, X Men, Cyberbots (ecc.) non sono acqua! Figuratevi, chi veniva a giocare a casa mia divertendosi tra l'altro, si è comprato la play e ora snobba anche i giochi che gli piacevano maggiormente su Saturn! Coerenza zero! Comunque sia, tornando al discorso iniziale, la confusione viene anche illuminata da missive critiche al punto giusto, da racconti di esperienza personale, da qualche riflessione veramente degna di nota. Eppure la posta funzione bene, ce n'è per tutti i gusti, peccato le sia dedicato poco spazio... E' una delle parti del giornale che preferisco tuttavia trovo che abbia perso quel tocco di dialogo fra i lettori intorno ad un argomento benefico o malefico che sia. Questo perché le lettere sono un po' fini a se stesse come questa d'altronde: non sollevo problemi così eclatanti e non propongo soluzioni rivoluzionarie... Io sono l'informatore, un occhio sul mondo. Il ruolo di cervello spetta a qualcun altro!

Questa nostra società ha risentito di una certa accelerazione dei suoi processi "vitali " ed è quindi normale che anche la fase comunicativa, di dialogo si consumi più in

fretta. Anche i videogiochi e le console invecchiano molto più rapidamente; detto ciò, i filoni di indagine epistolare esistono ancora e la tua lettera ne è un esempio. Il dibattito c'è, è palpabile e, oltretutto, credo che oggi sia più aperto e libero che mai. Ovviamente ci siamo evoluti e così si è persa l'abitudine a scagliarsi direttamente contro un unico e ben definito antagonista preferendo attaccare schieramenti quali quelli dei nostalgici, degli idealisti, dei possessori di questo o quel sistema. In questo senso l'ultimo grande martire, "eroe" di questo periodo è stato il buon Vernini. Osteggiato o idolatrato, è riuscito a far crescere attorno alla sua persona una vera e propria selva di "ammiratori" che però, alla fin fine, si riducevano sempre a veicolare i medesimi messaggi. Di gente con idee intelligenti ce n'è tanta. Le missive che riceviamo propongono problemi vari e, personalmente, ritengo la pluralità un bene assai prezioso. Fossilizzarsi su di un unico filo conduttore può risultare palloso. Alla fin fine si corre il rischio di dire sempre le stesse cose. Inoltre non penso che per scrivere una lettera interessante sia per forza necessario sollevare problemi eclatanti o proporre soluzioni rivoluzionare. Bisogna inserirsi e cercare di spingere, di dare spunti, assist magari facendosi anche largo con i gomiti. Provocare a tutti i costi? No. Tenere le proprie posizioni e cercare di far inkazzare il/i contendente/i? Forse. Detto ciò, caro Raffaele, il ruolo di occhio sul mondo non è solo tuo, è di tutti e la stessa cosa dicasi per il cervello. Non trovo corretto né tanto meno utile il chiamarsi fuori dalla vita attiva, il lasciare che siano gli altri a imporre/proporre delle idee, delle soluzioni. Bisogna agire e l'azione deve essere di tutti, un'azione che può essere sia impetuosa come un torrente in piena sia placida come un fiume sotterraneo che con il suo fluire ci rode la terra da sotto i piedi. La scelta dipende solo dalle caratteristiche individuo, dallo spirito che ci anima, contrariamente si corre solo il rischio di fare la figura dei decelebrati.

Vecchi ma buoni

UN MONDO PIATTO

A cura di Prati Maurizio

Incredibile Shogun, mi chiamo Maurizio, ho circa 20 anni e vi seguo con interesse da un annetto circa. Devo dire che fra tante riviste che trattano in generale le nuove console fa piacere

trovarne una che dia un po' di spazio in più al povero Sega Saturn, da sempre troppo bistrattato e sottovalutato. Parlo così perché, oltre a possedere una bella versione Jappo da circa 8 mesi (quello bianco, che è più carino) sono anche un sostenitore della Sega che, al contrario della Sony, ci regala titoli veramente buoni sotto tutti i punti di vista. Questa mia lettera vuole essere prima di tutto un incoraggiamento a tutti i possessori del Saturn che si sentono oppressi dai soliti benpensanti che sostengono che la PlayStation sia la macchina migliore. Attenzione però, le mie non sono considerazioni a senso unico, non parlo così perché posseggo un Saturn ma perché ho potuto constatare di persona cosa vuol dire possedere il 32 bit Sony. Ebbene l'ho avuto anche io! E devo dire che era sì una gran bella macchina ma che mi impone sacrifici pesanti se si ama la grafica 2D. Si perché pare che molta gente si sia dimenticata che per 10 - 15 anni (non so di preciso) i videogiocatori andavano avanti a pane e bitmap mentre adesso pare che se non è poligonale non piace! E che cavolo! E i picchiaduro a scorrimento dove sono finiti? E quei bei platform? Non venitemi a dire che non vi mancano i platform in 2D perché non ci credo. Il fatto è che 'sta PlayStation questo bitmap non se lo fila proprio. Svegliatevi gente, una console deve essere completa! Non deve propinare solo montagne di poligoni e basta. Di 'sti tempi pare che il 2D faccia schifo a tutti, perché? La Sony con la PlayStation ha fatto una scelta, ovvero privilegiare il poligonale. Ma perché dico io tutto questo deve ritorcersi contro il Saturn? Sì, perché la gente non vede al di là del proprio naso così ogni giorno che passa questa povera console scende sempre di più verso il baratro e tutto perché le software house trovano più stimolante una console che sa solo offrirgli poligoni a colazione! Ragazzi non è giusto, una console della nuova generazione deve dare tutto in parti uguali e non capisco come mai la gente si ostini ad acclamarla come la manna dal cielo. Intendiamoci, il Saturn di poligoni ne muove, e pure di definiti e colorati però in più da un 2D di qualità superiore. E credetemi, un gioco in bitmap in 2D su Saturn è davvero il massimo e può competere a parer mio con tutta quest'accozzaglia di poligoni. Ho da poco acquistato Samurai Spirits 3 e The Need for Speed e sapete cosa è venuto fuori? Che il primo è assurdamente bello su Saturn ed una pena sul Playstation mentre per il secondo è assolutamente identico alla sua controparte Sony. Ma come, il Saturn non era inferiore nel 3D? Spiegatelo voi alla Sony che di vaccate ne ha fatte tante e pure ben vendute. Parlo ad esempio di Formula 1, un bug più che un gioco per non dimenticare poi lo scandaloso commento in italiano, i rallentamenti e i vari bloccaggi. E non mi venite a dire che il tutto era dovuto alla complessità e alla mole dei dati grafici perché la definizione dei fondali ed il numero di colori su schermo hanno dello scandaloso. Il fatto è che di aborti su Play ce ne sono a carriolate ma non se ne accorge nessuno, mentre se esce un titolo mediocre su Saturn tutti puntano il dito sulle sue prestazioni hardware! Beh, ora basta, mi sono sfogato. [...] Concludendo, vi vorrei chiedere se sarebbe possibile includere nella rivista anche dei disegni dei lettori che non sarebbe poi un male. Mia sorella ne ha un paio che vi lascerebbero a bocca aperta! Saluti bavosi a tutti e, mi raccomando, pubblicatemi!

La grafica 3D non è sinonimo di maggiore qualità rispetto al 2D ne implica, tanto meno, una complessità/realismo superiori e non penso neanche si tratti di un mero discorso di potenza di calcolo. E' vero, in passato certe situazioni erano ingestibili, "peccato" che ai giorni nostri le maggiori capacità elaborative delle CPU siano spesso e volentieri rivolte verso l'ambito puramente cosmetico. Il 3D non è altro che una moda. La ribalta di un genere che si è rifatto la plastica, una plastica che si è dimostrata capace di catturare l'interesse dell'utente. A qualcuno è mai fregato che Dungeon Master si muovesse a scatti? Non credo, e si trattava di un gran titolo. Anche Ultima Underworld 2 è un gioco massiccio mentre con prodotti come Turok, Doom, Hexen ciò che fa la differenza è la resa grafica. Sony dal canto suo ha fatto una scelta: privilegiare il 3D. Si è trattato di una scommessa, di una scommessa vincente che ha portato dalla sua una enorme fetta di utenti. Se le cose fossero andate diversamente probabilmente a questo punto starei rispondendo alla missiva di un possessore di Play che mi proporrebbe riflessioni analoghe alle tue. D'altro canto ti do ragione quando dici che il Saturn nel 3D non è niente male. Ci sono un sacco di titoli validi; il problema è che la maggior parte ha ormai una certa età. Di titoli massicci ultimamente ne abbiamo visti pochi ed anche il bitmap non è che abbia fatto proprio furore. Il tutto in parti uguali è un discorso che non regge. In medio non est semper virtus... Spesso ci troviamo la mediocrità. Due console che eccellono uno in campo e l'uno nell'altro sono, per il sottoscritto, preferibili a una pletora di console che, tutto sommato, non sono né carne né pesce. In fondo i sistemi ludici sono sempre stati settoriali e i videogiocatori hanno sempre operato delle scelte. Io adoro i beat 'em up del Neo Geo, gli shoot 'em up del PC Engine, i giochi sportivi del MD, le avventure del Super Nes. Playstation è grande nel 3D e discreta nel 2D. Saturn potrebbe esserlo, peccato che gli manchi il supporto. Le software house hanno smesso di sfornare titoli non perché trovino più stimolante il 3D (sai cosa gli interessa!) ma perché la PSX ha venduto molto di più. Detto ciò, capisco come ti senti: anche a me l'atteggiamento di parecchie case non va giù. Adoro i beat' em up a scorrimento e sono un fanatico di spara e fuggi ma non credo che tu possa prendertela con gli altri utenti se la maggior parte ha fatto una scelta diversa dalla tua. In Jappone, dove la base di utenti è parecchio ampia, il Saturn vive alla grande tanto che persino la Konami ha deciso di convertire i suoi migliori hit per Play che, tanto per cambiare, qui nel Vecchio Continente non vedranno mai la luce.

Nostalgia Pussa Via!

CERCANDO UN ACCORDO...

A cura di Smooke

Redazione di Mega Console,
chi vi scrive è un ragazzo di 17 anni che in 2 anni è passato da un Master System a un MD sino a comprarsi il Saturn e che pertanto è uno dei tanti testimoni dell'evoluzione del divertimento videoludico degli ultimi anni. Devo dire che

ONCE UPON A TIME

A cura di Gerardo Di Domenico

"Noi della Core abbiamo deciso di dare l'esclusiva del progetto Tomb Raider alla SEGA Inc. perché quelli della PlayStation sono brutti, cattivi e si puliscono il naso con le dita..." (E vabbè, non mi è venuto in mente niente di meglio d'accordo? E poi scusate ma io sono un possessore del Saturn e fino ad ora sono stato fin troppo imparziale!!! nd Gerry). "Hoooo" replicammo tutti in coro... "C'è solo un problema, chi sarà il protagonista del nuovo gioco?! I due pretendenti al titolo sono stati fatti fuori e sinceramente non penso che ci sia qualcuno che possa rendere meglio di loro con un'inquadratura posteriore..." disse uno dei Core. In quel preciso istante tutti gli sguardi furono puntati sulla stessa persona: "IO". "No tu deficiente" gridarono in coro guardandomi. "LEI". "SIIIIIIIIIIIII..." ehm, cioè, come dire... Potrei anche valutare questa possibilità...". In quel momento tutto divenne chiaro: l'incontro al museo, il viaggio in America, Lara aveva fatto tutto questo solo per divenire la protagonista di TOMB RAIDER. Mi aveva fatto rischiare la vita saltando dal tetto del museo, gettandomi sull'ala dell'aereo in moto come un sacco di patate solo per il desiderio di essere famosa. Stavo per uscire indignato dalla stanza quando di colpo Sonic si alzò gridando: "Spinning Attack!". In quel preciso istante caddi a terra per lo spavent... cioè grazie alla mia prontezza riuscii a schivarlo ma Lara, che era vicina alla finestra fu travolta cadendo oltre il vetro mentre Sonic spariva come un puntino blu nel cielo blu dipinto di blu. Corsi quindi ad affacciarmi alla finestra...

PUNTO VENDITA:
VIA MILLESIMO 27
00168 ROMA
TEL.35500142
FAX.35503634
Email:info@troiani.com
Internet:www.troiani.com

TROIANI VIDEO GAMES

Videogiochi nuovi e usati
Gadget dragon ball z e ranma

Vendita per corrispondenza.
Spedizioni in tutta Italia via posta o corriere.
Pagamenti con carta di credito,carta aura,bancomat

NOVITA' SATURN

DISCWORLD 2	ITA	99000
DRAGONFORCE	ITA	99000
DUKE NUKEM 3D	ITA	99000
FIGHTER MEGAMIX	INGL	99000
FRANKESTEIN I	NGL	99000
LAST BRONX	JAP	129000
PANDEMONIUM	ITA	99000
QUAKE	ITA	99000
RESIDENT EVIL	INGL	99000
SEGA TOURING CAR	ITA	99000
SONIC JAM	ITA	89000
SONIC R	ITA	99000
WARCRAFT 2	ITA	99000
WIPEOUT 2097	ITA	99000
WORLDWIDE SOCCER 98		99000

NINTENDO 64 GIAPPONESE

BLAST DOZER	149000
BOMBERMAN	154000
DYNAMITE SOCCER	149000
GO TROUBLE MAKER	189000
GOEMON	154000
GOLDENEYE	139000
HUMAN GRAND PRIX	139000
MARIO KART 64+PAD	169000
MULTI RACING CHA.	149000
PERFECT STRIKE	185000
PILOTWINGS	99000
WAVERACE VIBRA E	149000
WONDER PROJECT J 2	119000

NINTENDO 64 ITA

DOOM	TEL
F-1 POLEPOSITION	TEL
FIFA SOCCER 64	119000
GOLDENEYE 007	TEL
HEXEN	TEL
INT.STAR SOCCER 64	149000
KILLER INSTICT GOLD	139000
LAMBORGHINI	TEL
LYLAT WARS	TEL
MARIO KART	109000
MORTAL KOMBAT	149000
MULTI RACING CHA.	TEL
NBA HANG TIME	TEL
STAR WARS	149000
SUPER MARIO 64	119000
WARGODS	TEL
WAVERACER	119000

NINTENDO 64 USA

DARKRIFT	159000
DOOM 64	159000
HEXEN	159000
NBA HANG TIME	160000
STAR WING	169000
WARGODS	165000
WAVERACE	189000
GOLDENEYE	165000
I.S.S. 64	175000
MULTI RACING CH.	175000

SATURN A L. 49.000

ALONE IN THE DARK 2(INGL)
BLAZING TORNADO(JAP)
CLOCKWORK KINGHT(JAP)
CLOCKWORK KNIGHTS 2(JAP)
CYBERDOLL(RPG)(JAP)
DARIUS 2(ITA)
EARTHWORM JIM 2(USA)
FANTASTIC PINBALL(JAP)
FIGHTING VIPER(PAL)
GALAXY FIGHT(JAP)
GRAND CHASER(JAP)
HI OCTANE(ITA)
IN THE HUNT((JAP)
LA HORDE(FRANCESE)
NBA ACTION(ITA)
NBA JAM EXTREME(ITA)
NIGHTS(JAP)
POWERFULL BASEBALL 95(JAP)
RACE DRIVING(JAP)
SHINING WISDOM(ITA)
SHINOBI DEN(JAP)
SHOCKWAVE ASSAULT(INGL)
SKELETON WARRIORS(ITA)
SLAM DUNK(JAP)
SLAM & JAM(ITA)
SPACE HULK(ITA)
STREET FIGHTER MOVIE(JAP)
SUIKOENBU(JAP)
TOSHIDEN REMIX(ITA)
VAMPIRE HUNTER(JAP)
VIRTUA FIGHTER(JAP)
VIRTUA FIGHTER KIDS(JAP)
VIRTUAL HYDELIDE(RPG)(USA)
VIRTUAL ON(ITA)

SATURN A L. 69000

BATTLESTATION(ITA)
CRUSADER REMORSE(ITA)
FIFA 97(ITA)
MADDEN 97(ITA)
NBA LIVE 97(ITA)
NHL HOCKEY 97(ITA)
SEGA RALLY(ITA)
THEME PARK(ITA)
XMEN(ITA)

SATURN A L. 59000

D(ITA)
DAYTONA 2 (ITA)
EXUMED(ITA)
GUNGRIFFON(ITA)
MR BONES(ITA)
NIGHTS(ITA)
PANZER DRAGON 2(ITA)
ROAD RASH(ITA)
SAILOR MOON SUPER S(JAP)
SCORCHER(ITA)
SEGA AGES VOL.1(ITA)
STORY OF THOR 2
TOSHIDEN URA(JAP)
VIRTUA FIGHTER KIDS(ITA)

SATURN A L.79000

CRIMEWAVE(ITA)
DARKSTALKER(ITA)
DOOM(ITA)
FATAL FURY REAL BOUT(JAP)
IMPACT RACING(ITA)
INCREDIBLE HULK(ITA)
IRON MAN X/O(ITA)
NFL QUARTEBACK(ITA)
SONIC 3D BLAST(ITA)
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
STREET RACER(ITA)
TILT(ITA)
VIRTUA COP 2(ITA)
WWF IN YOUR HOUSE(ITA)

ACCESSORI SATURN

8 MEG MEMORY CARD 75000	
ARCADE JOYSTICK SATURN	69000
CONTROL PAD ORIGINALE	39000
INFRA-RED JOYPAD	69000
MULTI TERMINAL 6 HSS0103	89000
PAD ANALOGICO	58000
PAD SATURN	28000
RF UNIT PAL B SS	29000
RGB SCART CABLE SS	29000
S VIDEO CABLE	29000
SHUTTLE MOUSE ORIG.	79000
SS EXTENSION CABLE	22000
UNIVERSAL ADAPTOR	45000.
VOLANTE MAD CATZ	129000

NEO GEO CD A L.49000

AEROFIGHTER 2
AGGRESSOR OF DARK KOMBAT
FATAL FURY 3
FATAL FURY SPECIAL
GALAXY FIGHT
GHOST PILOT
KARNOV REVENGE
KING OF FIGHTERS
POWER SPIKES
PULSTAR
SUPER BASEBALL 2020
SUPER SIDEKICKS 2
WORLD HEROES PERFECT

NEO GEO CD A L.89000

KING OF FIGHTERS COLLECTORS
NINJA MASTER

NEO GEO CD A L.69000

RAGNAGARD

NEO GEO CD A L.129000

FATAL FURY REAL BOUT
SAMURAI SHOWDOWN 4
SAMURAI SHOWDOWN RPG
TWINKLE STAR SPRITES

MEGA CD A L. 39000

BARI ARM
CDX PRO ADATTATORE UNIV.
HEIMDALL
KEIO FLYNG SQUADRON
LINK GOLF
PRINCE OF PERSIA
PUGSY
REBEL ASSAULT
TERMINATOR
WONDER DOG

GAME BOY

DONKEY KONG LAND
DONKEY KONG LAND 2
DONKEY KONG LAND 3
MARIO LAND 1
MARIO LAND 2
MARIO LAND 3
MARIO E YOSHI

MEGADRIVE A L.39000

CAPTAIN LANG JAP
DYNAMITE HEADDY ITA
EXOSQUAD ITA
IZZY QUEST ITA
OTTIFANTS ITA
PHANTOM 2040 PAL
PULSEMAN JAP
REVOLUTION X ITA
RISTAR JAP
ZOOL ITA

MEGADRIVE A L.49000

JUDGE DREED(ING)
INDIANA JONES(ITA)
LEMMINGS 2(ITA)
LIGHT CRUSADER(JAP)
SHINING FORCE 2(USA)
SPOT TO HOLLYWOOD
STREET RACER(ITA)
SYNDACATE(ITA)
TOTAL FOOTBALL(ITA)
ZOOP(ITA)

MEGADRIVE A L.69000

FIFA 97(ITA)
INT.STAR SOCCER DX
MICROMACHINE 97(ITA)
NBA LIVE 97(ITA)
PINOCCHIO(ITA)
ULTI.MORTAL KOMBAT 3
WORMS(ITA)

VASTO ASSORTIMENTO ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

essendo un appassionato di videogiochi cerco sempre di trovare quella console che mi dia un divertimento e una grafica superiore a quella che già posseggo e proprio per questo sto maturando nella mia mente l'idea di vendere il mio Saturn e acquistarmi un fiammante Nintendo 64 che ritengo al momento la macchina più potente su tutto il globo. Potendomi offrire con i suoi pochi ma bellissimi giochi usciti sino ad ora un grosso divertimento e con in più una grafica superiore a quella di Saturn e PlayStation. Non sono pertanto un tipo che si affeziona alla sua macchina tanto da non volersene più staccare anche quando questa sarà bell'e defunta ma ritengo che ogni individuo debba evolversi (naturalmente a patto di averne le possibilità) insieme al mercato. La mia quindi è una continua e quasi spasmodica ricerca non della console definitiva che penso non esisterà mai ma del "meglio" per il momento della macchina migliore che si possa trovare sul mercato in una dato periodo. E' giusto che una console viva tutto il tempo in cui può avere ossigeno come ad esempio il MD: una bella macchina che ci ha divertito per anni: però ora mi sembra un ragionamento non da nostalgici ma da rincoglioniti cercare di sformare altri titoli ancora per il mitico 16-bit Sega visto che sono già in crisi le console a 32 bit contro i 64. Forse è vero che man mano che usciranno console sempre più potenti il tempo della loro vita sarà sempre minore ma è normale visto che il progresso è un fenomeno che avviene sempre più velocemente e di questo non dobbiamo meravigliarci. Non trovo giusto rimanere appiccicati per 40 anni al nostro Atari solo perché ci si è affezionati ma forse queste sono cose che io non posso capire. Mi chiedo solo se quando la vostra console si guasterà (e qui mi riferisco ai nostalgici) se la porterete a farla aggiustare oppure farete rotta per Stranamore. Ora vi saluto sperando che la mia lettera sia pubblicata visto che almeno porta una ventata d'aria fresca rispetto ai soliti dibattiti sul modello "Sony Vs Sega", "Sega Vs Sega" ecc. ecc.

A cura di Emanuele Manna

Spettabile redazione di Mega Console,
sono un ragazzo di 16 anni che vi segue anche su Super PlayStation Console, possedendo una Play ed un Nintendo 64. Vorrei prendere parte al discorso che riguarda i nostalgici che preferiscono ancora i 16 bit e che criticano (a mio avviso senza ragione) le console della nuova generazione. Vorrei dunque commentare la lettera di Gianluca comparsa sul numero 39. Premetto innanzitutto di essere un ex possessore di Super Nes (che è stato ed è una console di tutto rispetto) e dopo aver riflettuto non trovo la ragione che muove i cosiddetti nostalgici ad abbattersi sulle macchine a 32 bit. Facendo i debiti paragoni sia sul Super Nes che sulla Psx vi sono stati dei capolavori ma anche delle grosse fregature. Ciò che voglio dire è che nel salto dai 16 ai 32 bit non è giocoforza che i prodotti siano qualitativamente migliori! Cosa ha Killer Instinct più di Tekken 2? Cosa ha Zelda più di Final Fantasy 7? Cosa hanno Donkey Kong Country (1, 2, 3 non importa...) più di Mario 64? E ancora NBA Jam TE più di In The Zone? Sinceramente nono sono in grado di darmi una risposta ma credo che si tratti di un fatto di gusti, personalmente infatti preferisco fare tutte quello combo a Tekken 2 divertendomi come quando avevo Killer Instinct senza per questo rinunciare alla giocabilità per avere una grafica sempre più definita ed esaltante. Stessa cosa dicasi per gli altri titoli sopra citati. Forse il problema di Gianluca è che non si fida e non vuol provare altre macchine per paura di rimanere deluso. Guardiamo in faccia alla realtà: se fossi rimasto al Super Nes non avrei mai potuto provare le emozioni di Resident Evil o Soul Edge e tutto questo in nome di cosa? Insomma tutti coloro che attaccano le macchine a 32 e passa bit sono tanto bravi a criticare però poi quando si tratta di fornire delle argomentazioni convincenti si limitano a un lapidario "a me non piace...". Troppo personale: vediamo di tirar fuori qualcosa di più oggettivo che è meglio!

Le esperienze non sono ripetibili. Ogni volta che compiamo un'azione quella successiva sarà influenzata da quanto abbiamo fatto in precedenza e dal costante mutare del nostro io. Non è quindi concepibile l'idea dell'"arresto", del blocco totale, fortunatamente nessuno può dir nulla sulla bontà delle scelte personali a meno che, ovviamente, queste si limitino al campo del singolo, senza assurgere al ruolo di dogma. E' giusto, corretto, sacrosanto e naturale che per alcuni i vecchi titoli siano dei programmi gretti e semplicistici mentre per altri siano la perfetta sintesi del divertimento. Nulla di strano in questo, l'importante è non commettere l'errore di identificare la giocabilità con una veste grafica spartana. E' errato ritenere che i game veramente divertenti possano limitarsi a strutture valide o al loro modus operandi. Non è sensato pensare che una bella grafica o un buon sonoro siano per forza dannosi in quanto in grado di distogliere l'utente dalla vera essenza del gioco. E' vero, spesso e volentieri ci troviamo di fronte a prodotti confezionati in fretta e furia che puntano tutto su intro in FMV o sulle solite roboanti dichiarazioni di presunta magnificenza tecnica ma queste ciofeche ci sono sempre state ed un discorso analogo può essere fatto anche per i vecchi giochi. Certo, adesso come adesso sono tutti brutti, datati, ma un tempo? Il confine tra semplice e semplicistico è molto labile e spesso questo confine appare distorto da emozioni, sensazioni, pregiudizi ed idee insite dentro di noi, che ci tormentano e che ci fanno vedere cose che, con la realtà, hanno poco a che fare. La lotta e gli scontri portano a degli inevitabili eccessi e quando si innesca un conflitto ben difficilmente le parti in causa si mostrano tolleranti con le ideologie della fazione opposta. Potrei anche sbagliarmi ma qualcosa mi dice che fra una decina d'anni ci sarà ancora gente pronta a lamentarsi dei video giochi, rimpiangendo i bei tempi andati, e ricordando quanto erano belli e divertenti i titoli del Nintendo 64, della PSX e del Saturn.

Storie di ordinaria follia

DE 64 NATURA...

A cura di Mad Poet

"E' l'anno 2070, il mondo è sconvolto dalle esplosioni atomiche. Gli oceani sono scomparsi, tuttavia la razza umana..."

...continua a chiedersi cosa sia in realtà il Nintendo 64. Già, che cosa è? La console definitiva, l'ottava meraviglia del mondo, la materializzazione dei nostri sogni videoludici più remoti oppure è il più grande bidone di fine millennio che Mr Yamauchi and Miyamoto hanno propinato ai video player di tutto il mondo? Sarebbe ora che qualcuno si svegliasse e diffondesse certezze e non dubbi cosmici. Anni fa ero un felice possessore di un Super Nes e passavo le mie giornate giocando a capolavori come Mario, Zelda, F-Zero e via dicendo. La vita scorreva placida finche un giorno venni a sapere del Nintendo 64. Annunciato come il giorno del giudizio, presentato come l'ottava meraviglia, il suo arrivo avrebbe dovuto sconvolgere le nostre vite. E così è stato! Sono trascorsi anni di attesa e trepidazione (grazie soprattutto a mamma Nintendo per il continuo fluttuare di una data di lancio) ma finalmente oggi lo posso dire, sono uno dei tanti possessori di N64. A malincuore devo però confessare di essere rimasto delusissimo: la verità è che mi aspettavo di più, molto di più, ancora di più e invece mi sono sentito tradito e preso in giro. Mi sono sentito un idiota: sono sempre stato un seguace della casa della grande N e negli ultimi 2 anni ho fatto il grande sforzo per resistere alla tentazione di comprarmi una PSX e mamma Nintendo come ha ripagato questa mia fedeltà? E' vero: il Nintendo 64 possiede un gran bell'hardware, la versione Pal è stata commercializzata subito a un prezzo concorrenziale ma la qualità del software, fatta eccezione per un paio di capolavori come diceva giustamente Michele Baldassarri sullo scorso numero, è a dir poco squallida: roba da 3DO con il rapporto qualità prezzo più basso che mi ricordi. Ho comprato ISS 64 e grafica a parte è spudoratamente uguale a quello del Super Nes. Ho

ATLANTIDE

IMPORTAZIONE DIRETTA

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · SATURN · VARIE

0362/238148

RIVENDITORI 330817 - FAX 320801

VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - ATTENZIONE: I GIOCHI DA NOI DISTRBUITI NON SONO SEMPRE IN VERSIONE PAL!

.....VI ASPETTIAMO IN VIA ROSSINI 43 A

SEREGNO (MI)

giocato ai due Mario e, seppur belli (anzi molto belli), non mi hanno divertito come gli episodi precedenti delle rispettive saghe. Soprattutto Mario Kart 64: troppo imbellettato. Il resto è soltanto spazzatura digitale, vomito elettronico ovvero dei giochetti orribili con un po' di grafica ed effetti campionati. Chiunque li abbia comprati avrà sicuramente provato la tristissima quanto disdicevole sensazione di essere stato derubato. Allora mi chiedo: che fine ha fatto il Dream Team Nintendo?!?! Perché il caro Shigeru non si dà una mossa? Perché esce un gioco ogni 4 mesi? Io non sono un grande esperto ma non capisco perché alla Nintendo per fare un gioco occorra un anno (o più)! Perché per ora non si mettono a convertire per N64 alcuni titoli usciti per PSX come, ad esempio, Suikoden: non penso che dovrebbe trattarsi di un lavoraccio per il Team Konami (oppure sì?!?!?). E invece niente, buio assoluto! Nebbia fitta. La stessa che avvolge molti giochi nonché il fantomatico 64 DD. Spero che la grande N non commetta l'errore di far fare a sittale lettore la fine del 32X Sega... Lo spero soprattutto per quelli che come me vedendo annunciati gli amati RPG solo per suddetta espansione sono qui in trepidante attesa. O mio adorato Zelda, vedrai mai la luce? Quando potrò posare le mie avide mani su di te? Ma ora basta. Non intendo più recriminare su ciò che è stato, ed è inutile lamentarsi di quel che ci offre il presente. Preferisco sperare in un futuro migliore: un futuro in cui ci saranno solo grandi giochi. Un futuro in cui le grandi case non si combatteranno a suon di slogan, un futuro che nonostante le esplosioni atomiche e la scomparsa degli oceani vedrà la razza umana gridare a squarciagola: grazie Nintendo!

A cura di Earthworm Jim

Cari recensori e lettori, il vostro blaterare è servito a qualcosa? Da un mio amico ho finalmente giocato con il Nintendo 64 ai giochi Mario 64, Perfect Striker e Mario Kart. Perché avete criticato la politica Nintendo riguardo al suo gioiellino? E non dite che non l'avete fatto: siete stati abili a nascondere la manina. Siete stati pignolissimi ed intolleranti verso i giochi della prima generazione del 64 bit Nintendo confrontandoli con quelli della seconda generazione a 32 bit. Perché così sleali? Il mio amico che ha creduto alle vostre dichiarazioni mi ha tranquillizzato dicendomi che dopo aver esplorato tutto Mario 64 aveva trovato un solo caso di clipping come se vedendolo avrei detto che la grafica mi avrebbe nauseato anche perché povera di particolari o il suono era ridondante o il gioco non frenetico. Gli altri mi dicevano persino che se lo volevo comprare dovevo aspettare Natale perché i prezzi si sarebbero abbassati essendo l'N64 una console "d'elite". Rettifico ciò che avete scritto. Giochi: beh la grafica di Mario Kart non è bellissima mentre Perfect Striker Euro è perfetto. Dunque tutto gira attorno a Mario 64. L'unico caso di clipping è nella creatura incatenata nel regno dei Bob-Ombs. Statele lontana e guardatela tutta. Poi premete lo stick a destra fino a inquadrare un solo occhio. Premete ancora a destra per un secondo e poi sparirà tutto non gradualmente alla pressione della vostra levetta di comando. Premete a sinistra un secondo e riapparirà sempre clippando. E' anche vero che la console è la più potente ma sono i programmatori a sfruttarla. E' vero, il Saturn è meno potente ma anche la grafica del primo Virtua Fighter era afflitta da problemi e AVEVA UNA MOLE DI DATI MINORE PUR GIRANDO SU CD E I CASI DI CLIPPING ERANO CENTINAIA. Perché invece avete biasimato Mario 64? Solo perché la grafica di pochi titoli per PSX è di buon livello dopo 3 ANNI DI ESPERIENZA? Lo so, il gioco non è frenetico ma ha comunque intrippato sia il sottoscritto che mezzo milione di giapponesi. I primi titoli a 32 bit nel '95 erano ingiocabili. Ve le ricordate le tristissime lettere di MadJab 21, alias certosino Galbani, che consideravate filo

READER'S CORNER

A seguito delle marionate di materiale editoriale giunto in redazione ed alle pressioni del barista che sta sotto la redazione si apre oggi un nuovo angolo nel Mega Mail. Si tratta di un box ad uso esclusivo di voi lettori nel quale troveranno spazio i vostri disegni, fanzine nonché le produzioni epistolari più ardite. Ad inaugurare questo nuovo corso ci pensa un gruppo di ragazzi che, incuranti dei nemici dell'igiene, si sono impegnati nella realizzazione di due magazine con i fiocchi. Vi lascio quindi alla visione di questi due speciali rinnovandovi l'invito a sommergerci con il vostro materiale facendo attenzione però a non confondere la nostra busta con quella per la raccolta dei rifiuti organici.

Titolo della Testata: Lamune
Redazione e Collaboratori: Federico Grassellini, Laura Pipino, Dattero Arianna, Aldo Gairelli, Elena Romanello, Giancarlo Scrofani, Ugo Ariu e Keichi Nobuo.

Questo mese vi presentiamo i primi due numeri di una fanzine d'animazione giapponese: Lamune. Il numero zero è interamente dedicato ai Saint Seiya (meglio conosciuti da noi come "I cavalieri dello zodiaco"); si tratta di un vero e proprio vademecum in 10 blocchi nei quali, dopo il classico editoriale ed una breve cronistoria su Shingo Araki e Masami Kurumada, vengono presentati al lettore tutti i personaggi della serie (ad esclusione dei 108 cavalieri di Ades) ai quali fanno seguito informazioni sui film di animazione, sulla serie TV, confronti fra il manga originale e le versioni "nostrane", informazioni assortite sui CD (con tanto di tracce, durata e codici) più tutta una serie di interessanti notizie alcune delle quali assolutamente inedite. Il tono dei vari articoli passa senza remore dal serioso al faceto, dal professionale al magistrale, con battute classiche ed anche un po' scientifiche (la redazione si è trovata particolarmente unita sulla storia della mamma ibernata). Il secondo volume invece (che poi sarebbe il numero uno) offre al lettore uno speciale su Akemi Takada e, anche se meno ricco come foliazione rispetto allo zero, fa comunque sfoggio di un buon numero di articoli ai quali si affianca anche un'intervista di 2 pagine con l'autrice. I vari pezzi forniscono una visione generale sulle produzioni e sulla vita di mamma Akemi, artbook compresi, mentre manca purtroppo una parte sui gadget riguardanti le varie serie. Pregevole anche l'impianto grafico: l'impaginazione risulta infatti pulita e lineare ed entrambe le fanzine fanno un uso massiccio di scansioni e di foto che, se pur in bianco e nero, si sposano bene con il testo e contribuiscono a creare lo stacco necessario tra i vari paragrafi e articoli. La leggibilità è più che soddisfacente grazie alla scelta azzeccata del corpo dei caratteri e all'impiego di fondini "fantasia" in zone non critiche per la lettura. Le copertine sono entrambe plastificate e a colori. Non si tratta di disegni originali ma comunque il lavoro svolto è più che valido. Il formato è delle due riviste è di 16 per 24 cm. Il numero Zero ha 36 pagine mentre l'Uno 20. Concludendo direi che si tratta di due prodotti di indubbia qualità. Curati e rifiniti come si deve. Certo la mancanza del colore e di immagini originali per le copertine si fa sentire però il punto principale, ovvero i contenuti, risultano ben sviluppati ed esposti al lettore in modo chiaro e soddisfacente. Lo spazio a disposizione è stato ben sfruttato. Personalmente eliminerei solo le immagini ribaltate sulla stessa pagina e renderei alcuni articoli più liberi passando da due a tre colonne. Darei anche maggiore risalto agli strilli riducendone il numero e utilizzando un corpo più pesante per meglio staccarli dalla copertina. Detto ciò si tratta comunque di piccolezze, di formiche a cavalcioni di un elefante, che non possono certo mutare il giudizio positivo maturato su questi prodotti che potrebbero tranquillamente ben figurare nelle edicole del nostro bel paese.

Nietzsche solo perché diceva la verità. Un'ultima cosa: Mario 64 è il miglior videogioco mai realizzato. PREZZO: sempre ad un anno di distanza dall'uscita dei 32 bit i giochi costavano poco ma la console aveva un prezzo elevato. Per il N64 è il contrario e ciò vuol dire che l'hardware calerà sempre più. Anche le cartucce scenderanno con l'avvento del 64 DD. Ultima cosa. Pur costando di meno i giochi su CD sono più "consumistici" mentre quelli per N64 sono più vari e duraturi. Ciò vuol dire che per divertirsi nello stesso tempo bisogna comprare 3 giochi per PSX o 2 per Nintendo. Fate i conti: la spesa è la stessa. SUPPORTO: prima eravamo ingenui perché compravamo le console in base alla potenza più che ai giochi, e ora invece? Più al supporto che alla giocabilità. Vi ricordate per Snes il gioco di cui ero protagonista? Tre mega occupati su cartuccia e 30 su CD. [...] Ciò detto, giacché il software a 32 bit è finalmente giocabile, nel '98 le software house tenteranno l'exploit dei giochi posticipando i 64 bit nel '99 anche se molti di noi compreranno nel 2000 favoriti dall'abbassamento dei prezzi. Dato che Sega i giochi li sa fare e avrà oltre 4 giga per la grafica o si unirà a Sony, che i giochi li sa vendere, surclassando la Nintendo o comunque supererà quest'ultima, il tutto in barba alla terribile esperienza del Saturn/32X. Concludendo, viva Nintendo, simpatizzo per Sega e abbasso Sony che non sa fare i giochi e se li fa produrre dalla Namco.

Lettere così lasciano basito. Ovviamente non sto parlando della missiva di Mad Poet equilibrata e ricca di spunti interessanti quanto piuttosto dell'incartamento del caro "Vermicello Jim" che ci propone un vero e proprio Blob epistolare al quale mi sembra doveroso rispondere. Prima di tutto noi non nascondiamo proprio niente. Personalmente ho criticato e critico tuttora la politica Nintendo così come quella Sega. Pochi titoli, molte ciofeche. Un hardware massiccio non basta ma chi ci segue questo lo sa come sa che siamo sempre stati pignolissimi. Mi spiace che la Nintendo si sia trovata a battagliare con avversari giunti alla seconda generazione ma i confronti si conducono con quanto le macchine offrono quotidianamente sul mercato. Davvero vorresti che noi paragonassimo i giochi dell'N64 con quelli usciti un anno o due anni fa sui 32 bit? E a che pro? Per dire che i giochi dell'N64 sono più belli? Le console non sono entità a se stanti. Non vengono giudicate in base ai poligoni che muovono, almeno non solo. Conta il software. Personalmente non me ne frega niente di sapere quale macchina è uscita prima. Se decido di comprare una console, vado in un negozio e acquisto quella che ha i giochi che mi piacciono di più. Inoltre, secondo te, i giochi del Nintendo non possono essere paragonati a quelli dei suoi concorrenti perché nuovi? Ma dove nuovi! Nell'80% dei casi è sempre la solita sbobba priva persino di quel quantum leap grafico che ci aspettavamo. La nebbia agli irti colli piovigginando sale, i rallentamenti ci sono sempre ed i titoli beh, quelli latitano parecchio. Non è assolutamente vero che i titoli a 32 bit nel '95 erano ingiocabili. C'erano titoli mediocri, buoni giochi e ottimi prodotti come adesso. Se non fosse stato così Saturn e PSX non sarebbero giunti fino ai giorni nostri ma avrebbero fatto la fine del 3DO e del Jaguar. Il futuro delle console è incerto. Si cerca sempre di vincere ma, ciò detto, cosa ti fa pensare che non possa essere Sony a spuntarla? Cosa le manca? Nulla. Ha potenza, degli sviluppatori capaci, un prezzo al pubblico basso e una base installata enorme. Per poter diventare la console del futuro le macchine devono riuscire a sopravvivere al presente e questo non è merito delle riviste. Abbiamo segnalato tutti gli inconvenienti di tutti i giochi che abbiamo recensito. Non abbiamo fatto favoritismi. Non ci siamo mai sognati di criticare Mario 64 per i problemi di bad clipping, per i leggeri rallentamenti o per la telecamera che ogni tanto fa le bizze. Mario 64 è un titolo eccezionale ed anche se c'è qualche poligono che scompare chi se ne frega! Le nostre critiche vertevano su argomentazioni ben diverse. Sulla scarsità di giochi, sul fatto che buona parte dei game per N64 è ben al di sotto di quelli Saturn e PSX e se io vado in un negozio non vedo i giochi che usciranno fra 2, 3 o 4 anni ma quelli che ci sono adesso, che sono arrivati ieri, l'altro ieri e la settimana prima ed è su quei titoli che baso la mia scelta! Il mondo non può ruotare intorno a 3 game; parliamo un po' degli altri titoli usciti per N64. Delle altre ciofeche che i poveri possessori del 64 bit targato Nintendo si sono dovuti sorbire. MadJab 21 con questa storia non ci azzecca proprio niente (forse ti sei perso qualche passaggio della polemica) inoltre essere considerato filo Nietzsche non è assolutamente un insulto, anzi! Non capisco poi cosa intendi dicendo che i giochi su CD sono più "consumistici"? Il CD e la cartuccia non danno nulla. Sono solo due sistemi di supporto differenti. E' la stessa differenza che passa fra una scatola rotonda ed una quadrata. Quello che conta è cosa ci metti dentro. La varietà e la durata che tu millanti sono semplicemente il riflesso di una convinzione personale, di un fanatismo mal celato che lascia pochi spazi al dialogo. I prezzi della console potranno anche scendere. Quelli delle cartucce un po' meno. Si tratta di supporti molto costosi che obbligano l'utente ad un esborso maggiore ogni qual volta si verifica un incremento della memoria utilizzata. Per il CD è diverso: riempi un mega o metticene 660 il costo del supporto è sempre lo stesso. Nel 1999, se le cose andranno come sembra, avremo già le console a 128 bit. Personalmente non me ne frega niente se la Sony non sa fare giochi. L'importante è che per la sua console ci siano. Sega e Nintendo saranno anche stati bravi in passato ma ora stanno perdendo colpi. Insomma, il mondo va vanti, ma almeno ci siamo fatti quattro risate.

BAGNA CAODA

Anche per questo mese l'immane ondata di follia che caratterizza la posta si infrange contro gli argini di fine pagina. I flutti si ritirano, il mare torna nel suo letto (ad acqua?) non prima però di aver staccato qualche cozza dagli scogli. Non si tratta di uno stop bensì della quiete prima di un nuovo assalto. Di quell'attimo di pausa necessario per riorganizzare le idee, le proprie sensazioni da trasferirsi quindi su un supporto che ci sopporti! Per far ciò però occorre essere vivi, pimpanti, nonché in possesso di un elettroencefalogramma per lo meno piatto (concavo sarebbe meglio). Ciò detto, in caso siate afflitti da una cronica mancanza di energia e da un frustrante senso di spossatezza il nostro personale consiglio è quello di assumere, per via orale, un bel pentolone di bagna caoda. Se anche così la situazione non dovesse migliorare provate a pucciarci dentro un paio di biscottino Plasmon: vi sentirete subito meglio, proprio come l'omino della Duracel!

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail - Mega Console Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)**
Telefono	**02 - 66526289 martedì dalle 14 alle 16 per info varie giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni**
Fax	**02 - 66526222 specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

MEGA news

La guerra delle console si sta tingendo di toni sempre più cupi. Una lotta senza quartiere dove ogni scorrettezza sembra essere ammessa. Seguendo l'esempio dell'Atari in America, Sega ha recentemente registrato un brevetto riguardante i videogiochi che potrebbe mettere in crisi il mercato videoludico giapponese. Questo brevetto riguarda l'utilizzo della computer grafica poligonale nei videogiochi, elemento ormai presente anche nei titoli prodotti dalle case più piccole. Detenendo i diritti d'uso del 3D, Sega potrebbe costringere chiunque realizzi un gioco con tale grafica a pagargli una royalty. Onere questo che graverebbe fortemente sul budget della casa produttrice, soprattutto se di piccole dimensioni. Ne conseguirebbe un rapido impoverimento del mercato di videogiochi nipponico. E' improbabile che la Sega voglia inimicarsi il mondo videoludico attuando un'azione così scellerata ma, in caso che la sua situazione economica diventasse insostenibile, chi può sapere che non sfrutti tali mezzi per evitare il fallimento! Previsioni oscure che solo il tempo potrà smentire...

a cura di Diego Cortese

SEGA WORLD

Grande confusione nel mercato videoludico provocata da Eidos che dichiara di aver cancellato lo sviluppo di **Fighting Force** per Saturn mentre il gioco risulta tuttora nella line-up della Sega of Europe. Gli ultimi aggiornamenti al riguardo sembrano indicare che il gioco verrà prodotto ma non distribuito nel mercato americano, giustificando così la sua presenza tra i titoli Saturn in uscita in Europa. Vedremo di essere più precisi al riguardo in futuro. Confermato invece lo sviluppo di **Ninja**, la cui data di uscita deve ancora essere definita dalla casa produttrice. Sempre rimanendo in tema di ninja, Enix ha in fase di sviluppo un gioco d'azione poligonale intitolato **Ninpen Manmaru**. In pratica un **Croc** che ha come protagonista un pinguino ninja al posto del suddetto coccodrillo. L'uscita del gioco dovrebbe avvenire entro la metà del mese di dicembre. Konami ha dichiarato che **Vandal Hearts** per Saturn si differenzierà da quello PlayStation solo dal punto di vista cosmetico. I filmati in FMV saranno maggiormente incentrati sull'azione e mappe e puntatori verranno ridisegnati in modo da essere più facilmente distinguibili. La casa produttrice continua però a riservarsi di dichiarare la data di uscita del gioco. Jaleco ha rivelato di avere già in fase di sviluppo una conversione per Saturn della simulazione automobilistica **GT 24** basata sull'hardware Model 2. Elementi caratteristici del gioco saranno la guida sia di giorno che di notte e il graduale peggioramento delle caratteristiche della vettura man mano che subirà dei danni. Il gioco è previsto per il mese di dicembre, poco dopo quindi l'uscita di **Sega Touring Car**. Sega ha in progetto di pubblicare entro la fine del mese in corso un nuovo volume della serie Sega Ages. **Sega Ages Memorial Selections Vol. 2** conterrà sei titoli prodotti tra il 1979 e il 1985. Questi ultimi saranno **Samurai**, **Monaco GP**, **Star Jacker**, **Doki Doki Penguin Land**, **Sinbad Mystery** e **Ninja Princess**. Concludiamo con un nuovo picchiaduro della MicroCabin intitolato **Savaki**. Improntato maggiormente sul realismo delle tecniche invece che sulla loro spettacolarità questo nuovo beat'em up poligonale vanta un nuovo motore grafico in grado di fornirgli animazioni da 60 frames al secondo. L'uscita del gioco è prevista per l'inizio del mese di dicembre. In arrivo, per i patiti di tennis, anche una simulazione della Ubisoft nomata **Tennis Arena**, che propone bizzarrie sceniche tipo partite nel Gran Canyon, Central Park a NY, all'interno del Colosseo etc. Per non parlare poi dell'abbigliamento demenziale dei giocatori e dei loro colpi speciali!

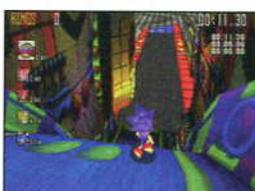
Savaki

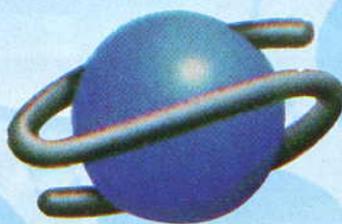
Ninpen Manmaru

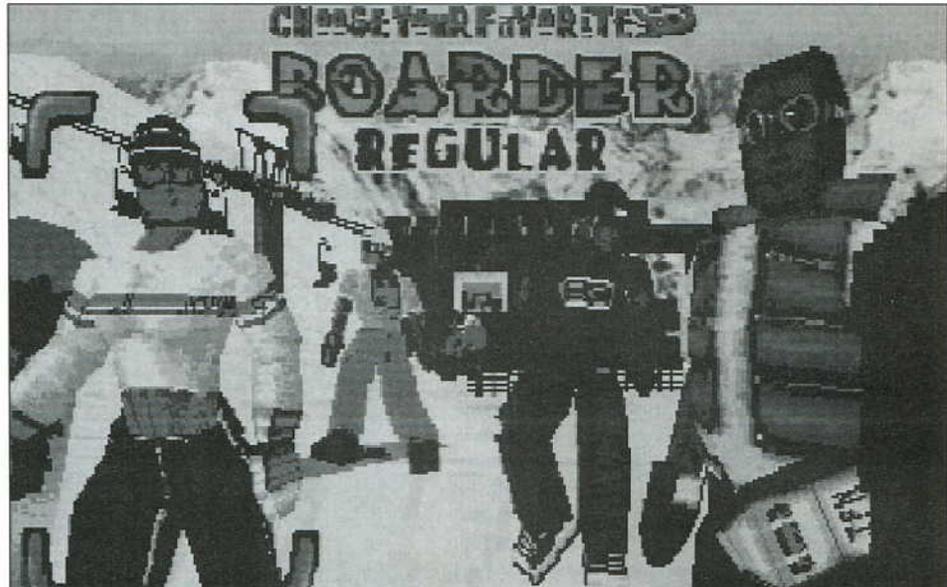
GT 24

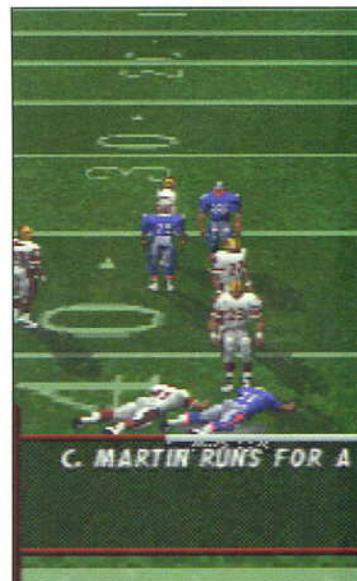
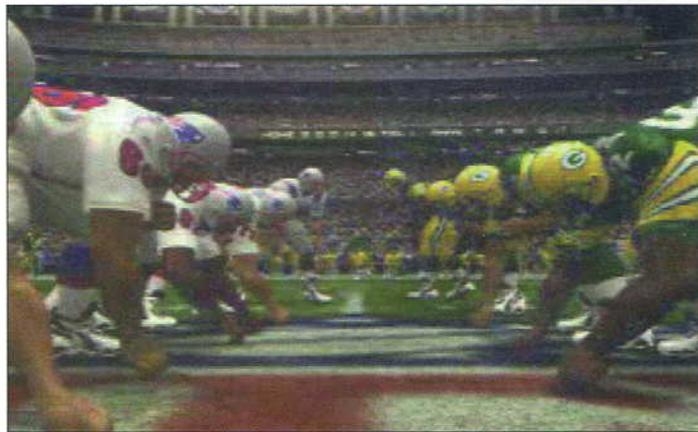
Fighting Force

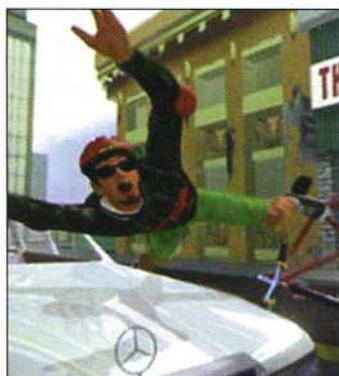
SONIC R

I Travellers Tales stanno compiendo miracoli con il loro **Sonic R**. I due nuovi tracciati presenti nella demo aggiornata che hanno distribuito presentano caratteristiche ancor più straordinarie dei precedenti. Queste circuiti mettono ancor più in evidenza spettacolari effetti grafici, complessi fondali poligonali e soprattutto l'ampio orizzonte che il gioco offre. Particolarmente convincente risulta essere anche l'opzione a due giocatori che non sembra aver subito notevoli tagli al lato cosmetico. Al momento solo le modalità Grand Prix, Versus e Time Attack erano disponibili ma i Travellers Tales ci hanno assicurato che a queste si aggiungeranno presto i Tag e Relay Mode. Manca quindi ancora un circuito all'appello prima che **Sonic R** possa essere ammirato in tutto il suo splendore, attendetevi quindi ulteriori sorprese da questo attesissimo spin-off di **Sonic**.

PANZER DRAGOON SAGA

Panzer Dragoon Saga si sta rivelando sempre più come un progetto di dimensioni apocalittiche, al pari del tanto osannato **Final Fantasy VII**. Le ultime informazioni giunte in redazione lo identificano come un titolo contenuto su ben quattro supporti ottici, dato che ci permette d'immaginare quanto vasta sarà l'area di gioco esplorabile. Il livello di dettaglio è elevatissimo e il protagonista potrà entrare nelle varie case dei villaggi ed interagire con i vari personaggi del gioco. Elemento non trascurabile in quanto, a differenza del popolare rpg di Square, **Panzer Dragoon Saga** è costituito interamente da poligoni texturemappati. In pratica la meccanica di gioco si può suddividere in tre distinte fasi. La prima è l'esplorazione di città e villaggi alla ricerca d'informazioni ed oggetti per poter progredire nel gioco. Abbiamo poi il movimento su mappa effettuato cavalcando lo storico dragone protagonista degli scorsi episodi. Anche in questo caso il dettaglio grafico risulta particolarmente convincente vantando splendidi effetti di riflessione dell'acqua. L'ultimo elemento di gioco è il sistema di combattimento che avviene attraverso i famigerati attacchi casuali. La meccanica è a turni con alcuni elementi di tempo reale. Sembra infatti che attendendo a lungo senza combattere potrete accumulare energia per generare attacchi devastanti rischiando però di venire colpiti dai vostri avversari. L'unico difetto che si potrebbe intravedere in questo titolo riguarda la presenza di un solo protagonista che potrebbe pregiudicare la varietà di gioco. Le continue metamorfosi del suo drago dovrebbero però riuscire a bilanciare la mancanza di un gruppo di più personaggi. **Panzer Dragoon Saga** dovrebbe venir distribuito in Giappone entro natale. La versione ufficiale, che richiederà tra l'altro la traduzione di 1500 pagine di testo in formato A4, sarà ultimata nei primi mesi del '98, presumibilmente entro febbraio.

STEEP-SLOPE SLIDERS

Conosciuta in Giappone con il nome di **Funky Head Snowboarding**, **Steep-Slope Sliders** è un gioco di snowboard dalle brillanti caratteristiche di grafica e giocablità. Stando alle prime informazioni ed immagini fornite da Sega il gioco godrà di fondali ed animazioni molto curati uniti ad una notevole profondità di visuale. Scendendo a folli velocità dai picchi innevati potrete vedere la valle avvicinarsi rapidamente mentre eseguirete le acrobazie più impensate. La caratteristica dle gioco su cui Sega sembra insistere nel descriverlo è però la giocabilità. Patricolare cura è stata posta al sistema di controllo giudicato dagli stessi sviluppatori immediato ed entusiasmante. Sega Europe ha già dichiarato di voler distribuire il gioco nel gennaio del prossimo anno, attendetevi quindi la versione giapponese prima di Natale.

JOHN MADDEN NFL '98

John Madden NFL ha costituito al momento del suo sviluppo uno dei motivi per cui ci si poteva sentire orgogliosi di possedere un Megadrive. Ad anni di distanza dal primo titolo ecco arrivare per Saturn la versione '98 del gioco che, a differenza di molti altri upgrade, introduce nuovi elementi nella grafica e nella meccanica di gioco. Queste aggiunte riguardano l'aumento del numero di fotogrammi per le animazioni, nuove azioni effettuabili, una modalità di creazione delle squadre ed un sensibile miglioramento dell'intelligenza artificiale. Aspettatevi inoltre la solita vagonata di statistiche tipiche dei videogiochi ispirati a questo sport. Immancabile infine la presenza della leggenda vivente del football americano John Madden, che vi fornirà preziosi consigli sulla strategia di gioco. L'uscita di **John Madden NFL '98** è imminente, attendetevi quindi una recensione completa sui prossimi numeri di Mega Console.

COURIER CRISIS

Vi ricordate **Paperboy**? Il mitico gioco dell'Atari dove bisognava consegnare i giornali in bicicletta cercando di evitare macchine, passanti e cani. I tempi ora sono cambiati e alla consegna dei giornali a domicilio si è preferita la ben più remunerativa consegna di pacchi e documenti. Un lavoro difficile, che vede chi lo compie sempre in lotta contro il tempo ed il traffico. Questo è ciò che vi aspetta se giocherete a **Courier Crisis** sviluppato dalla New Level Software. A differenza del suddetto gioco dell'Atari però, non sarete costretti a subire passivamente l'azione di disturbo di pedoni ed animali. Potrete infatti colpire liberamente chi vi si para davanti impedendovi di lavorare. Attenzione però a non esagerare, in quanto l'eventuale presenza della Polizia potrebbe arrestare di colpo la vostra attività. Un ultimo importante dettaglio riguarda l'elevata libertà di movimento concessa al giocatore che potrà scegliere quale percorso seguire per arrivare a destinazione il più rapidamente possibile. I trenta livelli di gioco sono ambientati in cinque differenti aree che includono il molo, il centro città, il quartiere cinese ed una zona industriale. Ad ogni missione compiuta vi verrà elargito del denaro che potrete utilizzare per acquistare un nuovo veicolo tra le quindici biciclette disponibili. Inizialmente previsto per il mese di settembre, l'uscita di **Courier Crisis** è slittata a fine novembre a causa del passaggio dei diritti di distribuzione dalla defunta BMG Interactive alla GT Interactive.

FOLLIE CAPCOM

Nel giro di poche settimane Capcom ha presentato una lunga serie di sequel dei suoi più popolari picchiaduro mandando nel caos i numerosi appassionati della casa di Osaka. Non contenta di aver annunciato lo sviluppo di **Street Fighter EX 2**, **Star Gladiator 2** e **Street Fighter Zero 3** all'ultimo JAMMA Show, ha avuto la geniale idea di produrre un nuovo **SF3** intitolato **Street Fighter Three 3**. Il gioco sembra si differenzi dalle altre versioni solo per la presenza di Chun Li nella rosa dei personaggi. Ma non è finita qui. E' prevista infatti l'uscita di un nuovo gioco della serie Versus intitolato **Marvel vs. Capcom.** In questo picchiaduro gli eroi più rappresentativi della "Casa delle Idee" si scontreranno con i personaggi dei giochi Capcom più noti. Tra i combattenti presenti nel team della casa di Osaka troviamo Ryu, Chun Li, Zangief, Morrigan, Strider e Captain Commando. A questi si aggiungeranno personaggi che mai avremmo pensato di vedere in un picchiaduro come Rockman e Arthur di **Ghouls and Ghosts**. Al momento non è chiaro se e quando questi giochi verranno convertiti. Ne se un eventuale versione di **Street Fighter 3** per Saturn conterrà tutte le sottoversioni del gioco. Le uniche notizie Capcom concernenti il Saturn pervenute in questi ultimi giorni riguardano unicamente il futuro degli adattamenti dei giochi della casa di Osaka per il mercato occidentale. Gli ultimi due titoli ufficialmente annunciati sono **Street Fighter Collection** e **Dungeons and Dragons Collection**, previsti entrambi per il mese in corso. Visto che i prossimi giochi annunciati da Capcom utilizzeranno la nuova cartuccia da 4MB non distribuita in Occidente, è probabile che questi titoli non otterranno mai una distribuzione ufficiale. Le uniche speranze sono un eventuale cambio d'idea delle divisioni occidentali della Sega circa la cartuccia d'espansione oppure la possibilità di questi giochi di funzionare anche senza RAM aggiuntiva. In questo caso però, non aspettatevi conversioni fedeli...

MEGA news

Un vuoto incolmabile si è aperto nel mondo Nintendo con l'improvvisa scomparsa a 56 anni di Gunpei Yokoi, uno dei maggiori responsabili del successo economico della popolare firma di Tokyo. A lui dobbiamo la nascita dei Game and Watch che hanno costituito l'albore dell'intrattenimento videoludico tascabile. Ma soprattutto è alla sua geniale mente che si deve la creazione della console portatile per eccellenza, il Game Boy. In questi mesi Yokoi lavorava alacremente su nuovi progetti di console portatili per la neonata ditta Koto Company. Impresa quest'ultima da lui creata dopo l'allontanamento dalla Nintendo causato dal fallimento del progetto Virtual Boy. La sua morte è avvenuta il 4 ottobre 1997 mentre viaggiava in autostrada con un suo socio della Hokuriku Expressway di Neagarimachi. Nel controllare i danni subiti alla sua autovettura causati da un tamponamento, Yokoi e il suo collega sono stati investiti da un secondo veicolo che sopraggiungeva ad alta velocità. Le gravi lesioni che ha sostenuto nell'incidente hanno provocato il suo decesso in ospedale due ore più tardi. Una sorte migliore è toccata al suo compagno che ha subito la frattura di una costola. Il mondo videoludico ha così subito la perdita di uno delle sue menti più brillanti...

A cura di Diego Cortese

NINTENDO WORLD

Twisted Edge Snowboarding

In collaborazione con HAL Laboratories, a cui dobbiamo molti dei giochi di **Kirby** nonché **Mother 3**, Nintendo sta sviluppando una nuova simulazione golfistica ispirata la mondo di Mario. **Mario Golf**, titolo ovviamente provvisorio, vanterà la medesima bizzarria e giocabilità di tutti i giochi di Mario oltre che una qualità grafica senza paragoni. Nintendo sembra voler puntare molto su questo titolo visto che ha raccolto un team di più di venti esperti programmatori per lo sviluppo del gioco. Alcune indiscrezioni affermano che Nintendo avrebbe già in mano una versione di **Mario Kart** compatibile con il rumble pack destinata ad essere commercializzata non appena il mercato sarà giudicato pronto per riceverla. Rimanendo in tema di voci, sembra che Psygnosis abbia in cantiere una versione N64 di **WipEout**. Numerosi distributori sarebbero in lotta per aggiudicarsi i diritti del gioco tra cui la nostra grande N. Lucasarts ha annunciato di avere in fase di sviluppo un nuovo gioco per N64 ispirato alla saga di Star Wars. Voci su internet affermano che potrebbe addirittura trattarsi di un tie-in della nuova trilogia. Altri invece ritengono più probabile che si tratti di una conversione di uno dei tanti titoli usciti ultimamente per PC o PlayStation. Midway si appresta a lanciare numerosi titoli per Nintendo 64. Tra questi la novità più sensazionale è sicuramente **Micromachines** che dovrebbe vedere la luce nel tardo '98. Nessun dettaglio è stato ancora fornito al riguardo. Entro febbraio arriverà una nuova simulazione di hockey basata sul motore di **Wayne Gretzky '98** (la cui uscita, lo ricordiamo, è imminente) ed intitolata **Olympic Hockey '98**. In pratica, semplicemente un **Gretzky** con contesto olimpico anche se Midway afferma il contrario. Nei primi mesi del prossimo anno dovrebbe essere distribuito **Gex 64** che vanterà complessi mondi poligonali tutti da esplorare. In ritardo invece **Quake 64**: sembra che l'ottimizzazione del sistema multigiocatore stia impegnando notevolmente gli sviluppatori. Midway comunque promette un'ottima conversione dotata di ben venti livelli per le partite in singolo, accompagnati da cinque nuove arene specificamente pensate per il Multiplayer Mode. Sempre Midway ha infine annunciato l'acquisto dei diritti di distribuzione di **Twisted Edge Snowboarding** la cui uscita è prevista per i primi mesi del '98. Una classica simulazione di snowboard nella quale il giocatore può sbizzarrirsi in svariate acrobazie tra rampe e trampolini. Concludiamo con l'annuncio da parte di Midway dell'acquisto dei diritti di **Last Legion UX**. Lo sparatutto "alla Virtual On" di Hudson ha così finalmente trovato un distributore per il mercato occidentale. Data di uscita prevista: primi mesi '98.

Olympic Hockey 98

Quake 64

Twisted Edge Snowboarding

UNO SHOSHINKAI TUTTO NUOVO

Mother 3

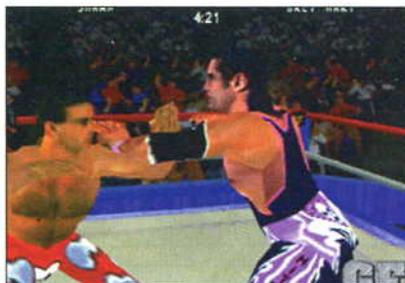
Yoshi's Story

Nintendo ha annunciato grandi rinnovamenti per la sua annuale mostra di videogiochi. Chiamato Nintendo world 97, lo Shoshinkai Space World di quest'anno sarà sensibilmente più grande e denso di novità del precedente. La mostra avrà nuovamente luogo nel Makuhari Messe Hall, un grande e complesso centro fieristico posto nella prefettura di Chiba ad un'ora e mezzo da Tokyo. Venerdì 21 novembre sarà il primo giorno di apertura durante il quale si potrà accedere alla mostra solo se invitati. L'accesso del pubblico potrà avvenire solo nei due giorni successivi dalle nove del mattino alle cinque del pomeriggio. Nuove sezioni sono state aggiunte rispetto all'anno passato. La più attesa di tutte è sicuramente quella che verrà dedicata alle demo giocabili dei giochi sviluppati per 64DD. Sarà così possibile vedere la nuova attesissima periferica Nintendo in azione, macchina che è stata recentemente annunciata in Giappone per il marzo '98. I titoli mostrati in questo stand saranno **Sim City 2000**, **Mario Paint 64**, **Mother 3** ed un titolo della famiglia dei **Pocket Monsters**. Quest'ultimo costituirà il primo di una serie di titoli per N64 dedicati alla popolarissima growing simulation nata sul portatile Nintendo. Una cartuccia che ha già venduto solo in Giappone più di sei milioni di copie eclissando così il successo di vendita di titoli come **Super Mario Bros.** per Famicom. Non è ancora chiaro quale dei **Pockemon** per N64 sarà presentato al Nintendo World. Il candidato più probabile è **Pika Chu: Genki de Chu** annunciato recentemente in Giappone. Questo spin-off ha come protagonista un personaggio della serie televisiva ispirata al gioco che il giocatore dovrà aiutare a crescere risolvendo con lui vari enigmi. Particolarmente curato sarà il lato sonoro che vanterà numerose frasi campionate dai doppiatori dell'anime. Secondo alcune indiscrezioni il gioco dovrebbe uscire inizialmente su cartuccia per poi essere seguito da una versione per 64DD. Il secondo spin-off in fase di sviluppo pare sia un gioco di ruolo intitolato provvisoriamente **Pocket Monsters RPG** destinato ad uscire il prossimo anno per 64DD. A confermare il successo che il gioco riscontra in Giappone, il campionato di **Mario Kart** tenuto nella scorsa edizione della mostra è stato sostituito da una **Pocket Monster** League National Competition. Se lo stand dedicato al 64DD sarà sempre affollato da maniaci dei **Pockemon**, potrete sempre accontentarvi di provare le versioni giocabili di **Zelda 64** e **Yoshi's Story** presenti nel settore dei giochi su cartuccia. Di **Zelda 64** sono state mostrate nel frattempo alcune interessanti immagini che mostrano l'elevato dettaglio grafico raggiunto da questo titolo oltre che suggerire nuovi elementi della meccanica di gioco. In queste foto si nota link in sella ad un cavallo oltre che una versione più giovane dello stesso. Questo ci porta a pensare ad una trama di gioco ancor più intricata dei precedenti episodi rincuorando così chi temeva di trovarsi di fronte ad un **Mario** con spada e scudo. Nuove immagini anche per il seguito di **Yoshi's Island** ora reintitolato **Yoshi's Story**. I nuovi livelli mostrati appaiono più colorati e profondi dei precedenti e gli sprite dei nemici presenti mostrano interessanti effetti di distorsione. Tra le varie novità di rilievo che attendono i visitatori dello show vi sono alcune nuove periferiche da inserire nello slot del pad del Nintendo 64. La più singolare di tutte è senza dubbio il **Microphone Pak**, un microfono che consentirà l'interazione vocale con la macchina. Secondo alcune indiscrezioni, il titolo candidato a sfruttare per la prima volta questa cartuccia sarà il suddetto **Pika Chu: Genki de Chu**. Titolo che molto probabilmente verrà venduto in bundle con la nuova periferica. Assieme al **Microphone Pak** verranno presentati due nuove **Rumble Pak** i cui dettagli non sono ancora stati diffusi. Nintendo World '97 si prospetta come un evento imperdibile per tutti i fan Nintendo. Attendetevi quindi un reportage completo su uno dei prossimi numeri di Mega Console.

WETRIX

Dopo **Tetrisphere** e **Puyo Puyo Sun**, ecco un nuovo puzzle game che si prospetta nettamente più originale dei suoi predecessori. Sviluppato da Zed Two, la singolare meccanica di gioco di **Wetrix** è nata casualmente da una demo creata dal suddetto gruppo di programmatori. Obiettivo di questo programma era quello di generare un nuovo effetto di movimento dell'acqua. Col tempo si è invece trasformato in un puzzle game veramente bizzarro. Lo scopo del gioco è quello di creare dei recipienti per conservare l'acqua ed evitare che questa trabocchi dall'area di gioco. Per costruire le varie vasche dovrete utilizzare dei pezzi d'ispirazione tetrissiana che pioveranno dal cielo in rapida successione. All'interno degli anfratti che formerete nel terreno andrà presto a depositarsi dell'acqua che dovrete conservare fino a quando delle sfere di fuoco non la vaporizzeranno. In questo modo si ridurrà l'acqua contenuta nei recipienti con conseguente incremento del vostro punteggio di gioco. A rendervi la vita difficile ci penseranno una serie di calamità comprendenti terremoti, gelate improvvise e piogge di bombe. Come in ogni puzzle game dell'ultima generazione è presente una modalità multiplayer che vi consente di sfidare un altro giocatore a colpi di acquazzoni e sfere di fuoco. Al momento Ocean non ha fissato nessuna data di uscita precisa per questo gioco ormai entrato in fase finale di sviluppo.

WWF WARZONE

Dopo tante trasposizioni arcade di wrestling, Acclaim sembra finalmente proporre un qualcosa di più serio e gratificante. In **WWF Warzone** potrete scontrarvi con una dozzina di massicci wrestler della WWF perfettamente texturemappati ed animati a trenta frames al secondo. Un sapiente utilizzo del motion capture vi consentirà di ammirare le più di trecento mosse disponibili, tutte ispirate al vasto campionario dei lottatori reali. Un ennesimo punto di forza di questo titolo è il vasto numero di modalità di gioco disponibili. Al momento ne sono presenti sei ma sembra che una settima verrà aggiunta in futuro. Campionati, versus, combattimenti in coppia, royal rumble, ogni manifestazione del femomeno WWF è stata introdotta. Potrete essere aggrediti da altri wrestler che vi piomberanno improvvisamente sul ring, vi sarà consentito di usare sedie ed altri oggetti contundenti e molto altro ancora. La versione del gioco per N64 si differenzierà da quella PlayStation per una maggiore qualità grafica ma soffrirà della mancanza del sonoro cantato e delle sequenze in FMV. Sebbene il gioco sia pronto solo al 15%, Acclaim dichiara di riuscire a distribuirlo entro giugno '98 in una cartuccia standard da 64Mb.

AUGUSTA MASTERS '98

Prodotto dalla T&E Soft., **Augusta Masters '98** rappresenta un approccio realistico alle simulazioni golfistiche per il Nintendo 64. Numerose le opzioni di gioco che vanno dalla scelta del materiale con cui sono costruite le mazze alle varie modalità di gioco. Queste ultime includono ovviamente il torneo Masters al quale il gioco s'ispira. Anche l'ambiente di gioco è particolarmente improntato sul realismo vantando un commento parlato ed un pubblico che risponde in modo adeguato alle varie azioni compiute dal giocatore. Ad un primo esame l'aspetto grafico appare discreto anche se, dato lo stadio iniziale di sviluppo, è ancora azzardato dare giudizi precisi. Se alle doti di realismo e qualità grafica promesse si unirà anche un sistema di controllo immediato e preciso potremo trovarci di fronte ad un titolo particolarmente appetibile. Anche perché di simulazioni di golf per Nintendo 64 non è che ce ne siano molte...

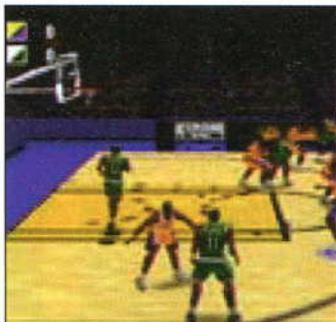
VIRTUAL CHESS 64

Dopo **Shoji** della Seta ecco ritornare gli scacchi su Nintendo 64, questa volta in una veste a noi più consona. Prodotto da Titus, **Virtual Chess 64** si prospetta come una realistica simulazione di scacchi in grado però di divertire anche i più piccoli grazie ad una bizzarra ambientazione catroonistica. Il gioco include sia una visuale classica in 2D per i giocatori più tradizionalisti sia un'accattivante modalità poligonale. Quest'ultima realizzata sfruttando le doti grafiche dell'N64 per regalarci una scacchiera particolarmente realistica e credibile. Chi si avvicina per la prima volta a questo classico ed immortale gioco di strategia apprezzerà particolarmente la presenza di una modalità di addestramento interattiva. I giocatori più esperti saranno invece contenti di sapere che Titus ha realizzato per questo titolo un complesso motore di ricerca di tecniche di gioco che sfrutta a pieno le potenzialità di calcolo della CPU della console. Da segnalare la presenza di una modalità Multiplayer che consente di giocare più partite impegnando fino a quattro giocatori contemporaneamente. Nessuna data d'uscita è stata a tuttora confermata, contiamo di essere più precisi al più presto.

DRACULA 64

Prosegue lo sviluppo dell'attesissimo action game Konami del quale sono stati finalmente diffusi nuovi dettagli. Il numero di personaggi controllabili dal giocatore saranno quattro, ognuno dotato di caratteristiche differenti. Oltre al cacciatore di vampiri Schneider Belmont sarà possibile utilizzare Cornell Renhart, Carrie Easterfield e Kola. I quattro protagonisti non saranno però sostituibili a gioco in corso. L'obbiettivo del giocatore sarà quello di avventurarsi per le terre di **Castlevania** affrontando mostri di ogni tipo. Secondo alcune indiscrezioni sembra che il tempo trascorrerà in modo realistico passando dal giorno alla notte. Chi desidera viaggiare senza problemi potrà muoversi di giorno, quelli che invece amano il rischio e l'azione s'incammineranno con il favore delle tenebre dove li attenderanno vampiri ed altre schifezze. Konami ha annunciato che il gioco, ora pronto al 10%, verrà distribuito in una cartuccia da 128Mb non prima della seconda metà del prossimo anno. Una versione non giocabile di **Castlevania 64** dovrebbe essere mostrata al prossimo Nintendo World, aspettatevi quindi maggiori dettagli al più presto.

NBA IN THE ZONE '98

Ancora orfana di un nome definitivo (sul numero scorso lo chiamavano **N64 NBA**), la nuova simulazione cestistica della Konami ormai pronta al 65% si rivela sempre più un titolo promettente. **NBA In The Zone 64** gode della licenza ufficiale della leggendaria lega di basket americana offrendo così al giocatore tutte le ventinove squadre dell'NBA assieme a 350 giocatori reali (sembra manchi solo Michael Jordan). Un Edit Mode consentirà inoltre di creare dieci nuovi giocatori per poi memorizzarli nella cartuccia. L'abilità degli elementi della squadra risentirà della loro stanchezza come avviene in **Perfect Striker**. Konami assicura una assoluto realismo nella grafica e nelle animazioni ottenute con l'ormai inflazionata tecnica del motion capture. Un totale di quindici diverse schiaccate sono state "grabbate" da giocatori reali in modo da rendere ancora più spettacolare l'azione di gioco. Altri elementi contenuti nella versione finale del gioco saranno sei differenti inquadrature, una modalità di replay ed il commento parlato. Lo sfruttamento delle periferiche del Nintendo 64 sarà totale consentendo l'utilizzo di quattro pad contemporaneamente dotati di Memory o Rumble Pak. Indubbiamente **NBA In The Zone 64** si prospetta come la simulazione di basket attesa da molti, auguriamoci che Konami non deluda le nostre aspettative.

FORSAKEN 64

Pronto al 30%, lo sparatutto in soggettiva sviluppato da Probe per Acclaim si rivela come una valida alternativa ai numerosi sparacchini in 3D annunciati o usciti per Nintendo 64 in questi ultimi mesi. Derivato dal motore di **Descent**, **Forsaken 64** consente al giocatore di muoversi a 360° nell'area di gioco fornendogli così una assoluta libertà di movimento. Numerosi veicoli utilizzabili, una vasta panoplia di armi a disposizione ed una discreta interazione con il fondale sono le caratteristiche principali del gioco. A questo si uniscono inoltre splendidi effetti di light sourcing per il fuoco delle armi e le esplosioni. Immancabile infine la modalità multigiocatore che consente il gioco di quattro persone contemporaneamente. L'unica nostra riserva riguarda la giocablità troppo confusionaria nei passati **Descent** proprio a causa dell'assoluta libertà di movimento lasciata al giocatore. Speriamo che la versione definitiva, annunciata per l'aprile '98, non conservi questo fastidioso difetto.

MEGA speciale 35th Amusement Machine Show

La trentacinquesima edizione dell'Amusement Machine Show (detto anche JAMMA Show) si è tenuta a Tokyo Big-sight il 18, 19 e 20 settembre di quest'anno. Per l'occasione sono state esposte 569 macchine per videogiochi (2005, se si contano anche i nipponicissimi medal-games, le prize machines, e altre diavolerie "indigene"...). Gli organizzatori della mostra hanno accolto qualcosa come 30.000 visitatori. Ancora una volta, la Sega si è distinta da tutti gli altri fabbricanti esponendo una linea completa di schede Model 2 e 3. Konami e SNK hanno deluso il pubblico omettendo dai loro stand i titoli pregevoli che tutti si aspettavano di vedere. La Namco è stata l'unica compagnia che ha presentato dei titoli veramente innovativi quali Motocross, Rapid River e Square Eihrgeiz. D'altro canto, l'atteso System 33 è rimasto "a casa", lasciando al suo diretto predecessore, il System 23, il privilegio di occupare lo spazio dello stand Namco meglio esposto agli occhi del pubblico...

Nicolas Di Costanzo

sega

Virtual-On Oratorio Tangram (alias **Virtual-On 2**) era sicuramente il gioco più notevole dello stand. Questa seconda versione di **Virtual-On** propone delle animazioni di eccezionale qualità oltre che incredibilmente fluide. Come accadde in occasione della presentazione del suo predecessore, il pubblico ha potuto osservare i combattimenti su uno schermo esterno "live" (il gioco richiede due schede Model 3). Il primo **Virtual-On** era stato realizzato dagli AM3 ma questo sequel verrà messo a punto dagli AM2. Sembra che l'artefice principale del gioco originale abbia abbandonato gli AM3 per passare agli AM2. In Giappone **Virtual-On** è tuttora uno dei giochi più gettonati e **Virtual-On 2** rappresenta per la Sega una mossa strategica. Il fatto che le schede Model 3 siano finite nelle mani degli AM2 un anno prima che approdassero nei laboratori degli AM3 può spiegare questa "diserzione". **Virtual-On 2** è basato sulla stessa idea del gioco precedente e si avvale di comandi simili. Tuttavia il sistema di puntamento e il sistema di rilevamento del nemico sono stati, a quanto pare, perfezionati. Una volta ultimato, **Virtual-On 2** darà al pubblico la possibilità di giocare con 12 robot: al JAMMA Show ne erano disponibili soltanto sei. Le fasi di combattimento ravvicinato dovrebbero essere più numerose e più godibili di prima (grazie a un armamento meglio distribuito). Anche l'interazione fra le colluttazioni e i fondali risulta perfezionata. Grazie al Model 3, il livello di dettaglio appare estremamente fine. Gli effetti dei proiettili sul terreno saranno differenti a seconda del tipo di superficie. Nonostante il look eccessivamente nipponico dei robot, **Virtual-On 2** era sicuramente il gioco migliore fra quelli in mostra. **Scud Race Plus** è un altro sequel firmato AM2, ma in questo caso il gioco è stato ridisegnato con metodi originali. Gli autori hanno voluto creare un gioco simile nell'atmosfera a **Toy Story**. Premendo il tasto "Start" nel menù principale si vedranno apparire quattro nuove vetture: un autobus Bonnet sostituirà la Porsche, un carro armato (A825-23H) la Ferrari, un gatto (capace di raggiungere i 271 chilometri all'ora) il Viper e una Rocket Car la Mac Laren. Alla ricetta originale sono stati aggiunti un nuovo tracciato per principianti, un'opzione per affrontare le piste in senso inverso (*mirror mode*) e un divertente percorso ricavato dalle piste da Bowling... Il giocatore piloterà il bolide desiderato in un mondo gigantesco racchiuso in un'abitazione. Si dice che anche Jacky farà di quando in quando una comparsata sul percorso a bordo della sua potente vettura rossa. Laddove **Scud Race** era sostanzialmente un gioco di guida serio, la versione "Plus" porta la formula oltre i confini della realtà. **Get Bass** è stato uno dei simulatori di pesca più gettonati dai frequentatori di sale giochi del Sol Levante: la versione Model 3 presentata alla mostra vanta una quantità di splendidi pesci poligonali e inquadrature subacquee rese col dovuto realismo. Il bello di questo gioco è che si potrà assistere in diretta alla fine del proprio pesce... Il sistema di gioco è praticamente lo stesso di prima, ma i tecnici della grafica hanno fatto del loro meglio per rendere il prodotto affascinante anche sul piano puramente visuale. L'ultimo sequel targato AM2 era **Virtua Fighter 3 TB** (Team Battle). In questa nuova versione sono possibili combattimenti "tre contro tre", per cui il gioco ci guadagna in varietà. Ma gli artefici di questo sequel non si sono fermati qui e hanno incluso alcune novità in più. Il sistema di ripresa televisiva dell'azione è stato perfezionato e sono state rese disponibili quattro visuali differenti: normale, in prima persona, in soggettiva dietro al personaggio e dall'alto. I

Scud Race Plus

livelli della stazione della metropolitana e dell'edificio in costruzione sono stati ingranditi 1,69 volte. Prima di iniziare un combattimento, è possibile vedere la storia dei personaggi. Inoltre è stato messo a punto un replay al rallentatore. Infine, quando Shun (il vecchio cinese) si cimenterà in uno scontro fisico, una bottiglietta di whisky giapponese apparirà sullo schermo con il proposito di mostrare lo "stato di ubriachezza" del personaggio: una sorta di "ebbrezzometro" che è meglio mantenere vuoto. Questa versione di **VF3** è davvero superiore alle precedenti. Dovrebbe essere denominata 3.1, ma secondo Yu Suzuki e in considerazione dei miglioramenti apportati, questa versione dovrebbe piuttosto essere chiamata 3.3. In ogni caso, siamo di fronte a un seguito di indubbio valore. Gli AM2 presentavano anche **Motor Raid** (già anteprimizzato in esclusiva su Mega Console 40). Malgrado il fatto che il gioco stesse girando sul Model 2, la grafica proposta era favolosa e non stonava con il livello qualitativo dei giochi realizzati sul Model 3. Gli AM1 hanno presentato due simulatori di sci usando lo stesso cabinato. **Water-Ski** è un gioco marino su scheda Model 2 nel quale il giocatore deve effettuare le mosse migliori del suo repertorio sullo schermo. Questo gioco è in realtà una rimasticatura del concetto che stava alla base del vecchio **Jet-Ski** della Sega, ma utilizza un cabinato diverso. **Ski-Champ** è un gioco di sci alpino che pur utilizzando lo stesso cabinato, gira su Model 3. Questo titolo sciistico sembra alquanto tradizionale ma offre una grafica stupenda. I giocatori entreranno in scena saltando sulla neve da un elicottero, quindi l'azione proseguirà in città e su una vallata. Durante la tirata, il personaggio dovrà addirittura gareggiare con un treno in corsa. Sarà possibile coinvolgere fino a cinque personaggi, ognuno con il proprio stile. Sarà inoltre possibile scegliere fra cinque zone differenti. Pur non essendo basato su un'idea originale, **Ski-Champ** è già diventato il gioco del momento grazie alla complessità dei percorsi e alla qualità della grafica (ed è il primo gioco su Model 3 degli AM1!). Gli

Lost World

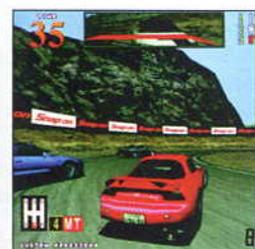
Get Bass

AM3 hanno presentato una versione perfezionata di **Le Mans 24** così come **Winter Heat** (Scheda ST-V), una versione invernale di **Decathlete** che verrà messa in circolazione in occasione delle Olimpiadi di Nagano (Sega non ha l'autorizzazione a menzionare esplicitamente le Olimpiadi di Nagano). I giocatori potranno scegliere lo sport a loro più congeniale fra gli otto proposti comprendenti discipline di salto con gli sci, sci alpino, slalom, bob, etc. Sega ha inoltre presentato **Lost World Special**, un seguito di **Lost World** destinato ai parchi a tema (Joypolis in testa). Il cabinato normale è stato sostituito con una piattaforma montata su meccanismi idraulici che simulano i movimenti della vettura. Inoltre i giocatori spareranno su uno schermo di 80 pollici (2,5 volte più grande di prima). Anche l'audio è stato riveduto, sicché il cabinato si è arricchito di quattro altoparlanti.

Ski Champ

Quanto alla trama, beh... anche questa è stata modificata: ora i giocatori dovranno liquidare il maggior numero possibile di dinosauri. Il tiro al bersaglio nella sua massima espressione, insomma. Tutti i giochi presentati dalla Sega erano i migliori nella loro categoria. Tuttavia la maggiorparte del software presentato al 35° JAMMA Show era costituito da seguiti tecnicamente superiori ai titoli originali e le novità assolute erano praticamente assenti. La Sega fa sempre più affidamento sul Model 3, dato che i costi di produzione si abbassano di giorno in giorno. Sulla nuova versione del Model 3 che incorpora la scheda MPEG, invece, non potremo esprimere un giudizio prima del prossimo AOU, dove la suddetta verrà presentata ufficialmente al pubblico...

Konami

La Cobra è stata senza alcun dubbio la scheda più ammirata della fiera. Tuttavia, la Konami non è riuscita a farsi notare più di tanto. Nel corso della manifestazione è stata presentata una versione quasi completa di **Fighting Wushu**. Sulle prime **Fighting Wushu** sembra galattico, ma sul piano della grafica non è all'altezza di un gioco come **Virtua-Fighter 3**. Comunque, per maggiori dettagli vi rimandiamo all'anteprima su questo stesso numero di Mega Console. Presso lo stesso stand è stato presentato anche **Racing JAM**. Anziché presentarlo nella versione Cobra, però, Konami ne ha esibito una versione Hornet (la stessa scheda di **Hang-Pilot**). Il cabinato con la versione Cobra era sì presente allo stand, ma mostrava immagini di un video-demo (quello già noto a tutti). Il cabinato Cobra vantava uno schermo panoramico arcuato. Questa versione verrà commercializzata al prezzo di 2.600.000 Yen (pressappoco il doppio di quanto viene a costare un Model 3) ed è quindi probabile che non troverà spazio nelle solite sale giochi. Sarà comunque possibile trovarvi la versione più economica su scheda Hornet cui accennavamo sopra. Saranno disponibili quattro sistemi di gioco: il Time Trial (per principianti e semi-esperti), il Circuit Course Racing (stesso target del precedente), il Winding Road Circuit (in salita e in discesa) e il Gymkhana Racing (il sistema di gioco principale). Scegliendo il Gymkhana, il giocatore si troverà di fronte a quattro sotto-sistemi di gioco: Beginner (principianti), Intermediate (semi-esperti), Expert (esperti) e Practice (allenamento). Quest'ultimo va molto sul tecnico ed è quindi destinato ai campioni. Sarà possibile personalizzare diversi elementi della vettura: trasmissione, potenza del motore, sospensioni... Si dovrà quindi scegliere fra cinque livelli di difficoltà, compresi fra "soft" e "hard". Il numero di percorsi e il sistema di personalizzazione fanno di **Racing JAM** una via di mezzo fra un gioco domestico e un coin-op. Sul piano visivo, la versione Hornet di **Racing JAM** è molto simile a **Midnight Run**: non eccezionalmente bello, dunque. Per quanto concerne il sistema di gioco, la versione Cobra non dovrebbe differire dalla sorella minore, ma vanterà una grafica decisamente superiore. La Konami non ha ancora annunciato una data di uscita e sembra incontrare qualche difficoltà nel rilasciare una versione degna di riguardo a un prezzo ragionevole. Graficamente parlando, la scheda Cobra può essere collocata fra una Model 2 e una Model 3. Tuttavia questa scheda è di prima generazione (nel caso della Model 3, si parla di seconda e terza generazione) e la Konami potrebbe non avere tutto il know-how di Yu Suzuki per usare tutto il potenziale della Cobra in un picchiaduro. La versione Cobra di **Racing JAM** può essere definita più rappresentativa di ciò che la scheda in questione è in grado di fare rispetto al già citato **Fighting Wushu**. Ma intanto Konami non ci ha fatto vedere nulla. La Konami ha presentato anche un originale gioco musicale intitolato **Beat-Mania**. Qui il giocatore si calerà nei panni di un DJ e dovrà mixare correttamente due sorgenti sonore. Per finire, la grande "K" ha alzato il sipario su una versione riveduta e corretta di **Solar Assault**.

Racing Jam

Solar Assault

namco

Motocross Go! è un gioco di motociclette fuoristrada che gira su System 23. In **Final Furlong** il giocatore correva in groppa a cavalli di piccole dimensioni; per **Motocross Go!** Namco ha mantenuto la struttura di gioco del titolo summenzionato, ma ha sostituito i quadrupedi con delle mini-motociclette. A livello di grafica, **Motocross Go!** non si distingue più di tanto da un gioco appartenente alla famiglia dei Super System 22; anzi, le differenze sono praticamente impercettibili. Il gioco è stato ideato dallo stesso team che ha realizzato **8 Hours** e **Cyber Cycles**. Sarà possibile collegare insieme anche quattro cabinati. Le moto, con sponsorizzazione Yamaha, propongono invece un buon sistema di feed-back e producono vibrazioni differenti a seconda del tipo di strada battuta. Le vibrazioni varieranno di intensità anche in base al tipo di motocicletta scelto dal giocatore: in questo caso, una 250 cc o una 400 cc. Del gioco verranno diffusi due versioni cabinate: la DX, provvista di uno schermo da 50 pollici, offrirà un sistema di feed-back migliore di quello proposto dalla SD (moto più piccola e schermo da 29 pollici). I fondali in 3D sono ricchi di particolari e gli effetti sono numerosi. Ciononostante, come nel recente **Jet-Ski** della Namco, alcune scene sono state deliberatamente ingigantite sul piano della spettacolarità allo scopo di accrescere l'impatto visivo del gioco. I salti, per esempio, avranno inizialmente un'apparenza realistica, ma dopo qualche minuto il giocatore sarà già in grado di fare veri e propri balzi da gigante. Il livello di difficoltà non è molto elevato e i principianti possono conseguire dei buoni punteggi senza patire troppo. **Motocross Go!** offre una struttura di gioco ben bilanciata e come **Final Furlong** dovrebbe conquistare il favore degli appassionati. La Namco ha presentato anche **Ehrgeiz**, il più recente picchiaduro di Square. Gli autori di **Ehrgeiz** hanno usato praticamente lo stesso sistema di **Tobal** per muoversi nell'ambiente tridimensionale. Ogni personaggio fronteggerà l'avversario automaticamente onde evitare posizioni scomode. Alla fiera erano disponibili solo quattro personaggi e pare che il numero sia definitivo. La struttura di gioco di **Ehrgeiz** non ha niente a che vedere con picchiaduro lineari tipo **VF3** o **Tekken 3**. Ogni tanto i giocatori combatteranno da lunghe distanze usando dei globi di pura energia. L'interazione coi fondali sarà notevole: si potrà per esempio scaraventare degli oggetti voluminosi sui nemici o saltarci sopra. Inoltre alcuni ring saranno divisi in due piattaforme distinte. La grafica è gestita in modo magistrale e i poligoni "indisciplinati" sono praticamente inesistenti. **Ehrgeiz** gira, come **Tekken 3**, su una scheda System 12 ed è stato prodotto dalla Dream Factory. Il signor Ishii, produttore del primo e secondo **Tobal** nonché presidente della Dream Factory, era presente allo stand per verificare di persona l'impatto del gioco sul pubblico. Una piccola curiosità: il signor Ishii, che attualmente lavora per Square, è un ex componente del team che ha curato la realizzazione di **Tekken**; dopo la sua diserzione sembra essere tornato alle sue radici... **Ehrgeiz** propone una struttura di gioco originale e dovrebbe piacere non poco agli estimatori di **Tobal**. **Final Furlong**, già uscito nelle sale giochi nipponiche, era un altro dei giochi presenti allo stand. Questo titolo è per inciso il coin-op attualmente più diffuso in Giappone: un vero best-seller! **Libero Grande** è invece un gioco di calcio di decorosa fattura che non raggiunge il livello qualitativo o il realismo di **Virtua Striker 2**. Il vantaggio principale offerto da questo gioco agli operatori è il risparmio sui costi di produzione in serie (il gioco gira su scheda System 12) e la possibilità di linkare due PCB permettendo ai giocatori di collaborare o competere l'uno con l'altro. Last but not least, lo stand Namco ospitava anche **Super World Stadium**, un gioco di baseball aggiornato ai dati riguardanti l'ultima stagione. Sul piano delle novità assolute, la Namco è risultata la compagnia più innovativa fra quelle presenti alla fiera. La Namco conferma la propria strategia, che prevede una focalizzazione sui cabinati dedicati e sulle schede a basso costo come la System 12. A settembre **Tekken 3** (a nove mesi dal rilascio) e **Final Furlong** tenevano ancora la pole position nelle loro rispettive categorie. La Namco ha in effetti presentato una nuova scheda, la System 23, ma il suo impatto sul pubblico è risultato decisamente inferiore alle aspettative. La scheda più attesa, la System 33, si trova ancora in fase di sviluppo.

Ehrgeiz

Libero Grande

Motocross Go!

capcom

Anche quest'anno la Capcom ha onorato le proprie tradizioni presentando diversi seguiti di **Street Fighter**. **Street Fighters III 2nd**, di cui vi avevamo dato già qualche anticipazione sul numero scorso, è il più recente discendente diretto del prototipo. Ripetersi non guasta: nel gioco fanno la loro comparsa due nuovi personaggi: Hugo, una vera e propria bestia, e Urien, un sinistro cavaliere. Gli altri personaggi sono stati insigniti di nuove mosse offensive e le Super Arts sono state perfezionate con l'aggiunta delle **Street Fighter EX** Super Arts. Di fatto le **Street Fighter 3** Super Arts erano suddivise in tre classi: *weak* (debole), *medium* (medio) e *strong* (forte). Le EX Super Arts rappresentano una quarta classe di Super Arts. Il gioco si avvale inoltre di una nuova funzione chiamata "Personal Action". Premendo "pugno potente" e "calcio potente" simultaneamente si attiverà una mossa offensiva personale che varia nella forma da personaggio a personaggio. La Capcom ha ridisegnato gli effetti speciali e aumentato il numero di frame per accrescere il livello dei dettagli. Oltre ai seguiti in 2D, la Capcom ha presentato un picchiaduro poligonale "folkloristico" intitolato **Private Justice School** (come fanno a uscirsene fuori con titoli simili?). Questa volta la Capcom propone dei personaggi originali che combattono davanti a fondali nipponici in un clima da manga. Il giocatore rappresenta la propria scuola e lotta contro le squadre degli altri licei. I giocatori possono scegliere la propria squadra fra le cinque proposte, ognuna delle quali conta tre personaggi. Il gioco offre molteplici percorsi narrativi e dai cinque agli otto scenari, in base ai risultati dello scontro. Sono stati inseriti anche diversi finali. **Private Justice School** usa alcuni elementi del sistema di gioco che caratterizzava **X-Men VS Street Fighter**, come ad esempio il sistema di rilevamento dell'energia consumata (la barra si riempie quando il personaggio assume una posizione difensiva o para i colpi dell'avversario) e la possibilità di chiamare in causa un altro personaggio mentre si effettua un attacco. **Private Justice School** usa comandi basati sull'impiego combinato di quattro tasti e a giudicare dalla fila che si era formata davanti all'esemplare esposto alla fiera, si direbbe che offra una grande giocabilità. Due i sistemi di gioco disponibili: Mode Solo e Mode Team. A dispetto del suo look esageratamente giapponese, **Private Justice School** ha portato una ventata d'aria fresca nello stand della Capcom. Contemporaneamente alle proprie attività fieristiche, la Capcom ha annunciato l'imminente rilascio in Giappone di **Vampire Saviour 2** e **Vampire Hunter 2,** (come vi avevamo anticipato sul numero scorso) più l'inizio dello sviluppo di **Street Fighter EX 2** ma stranamente nessuno di questi due titoli è stato presentato al JAMMA. A dispetto di questa "sbadataggine" e della qualità non eccelsa del software presentato, lo stand della Capcom è stato uno dei più "gettonati".

taito

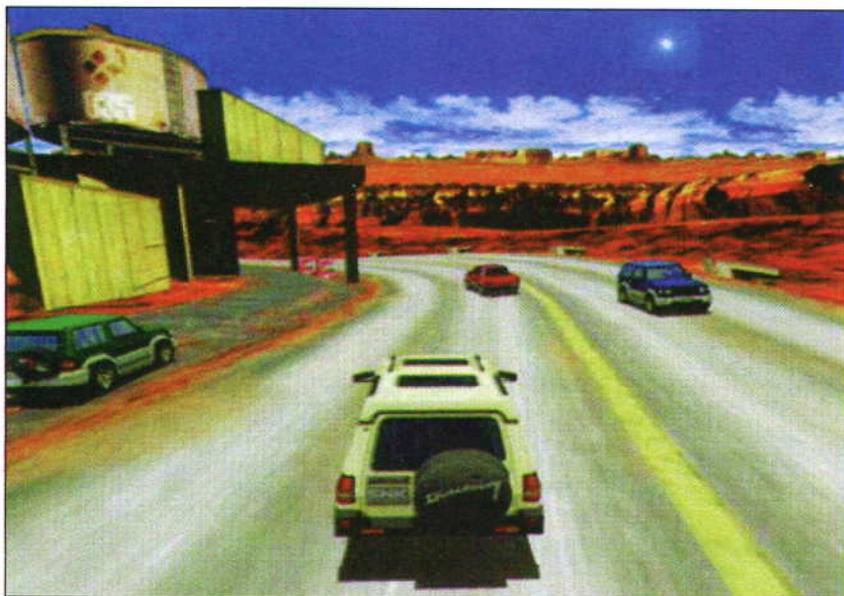
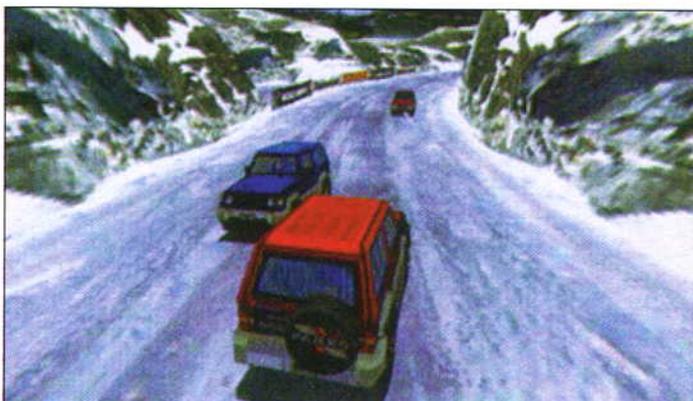
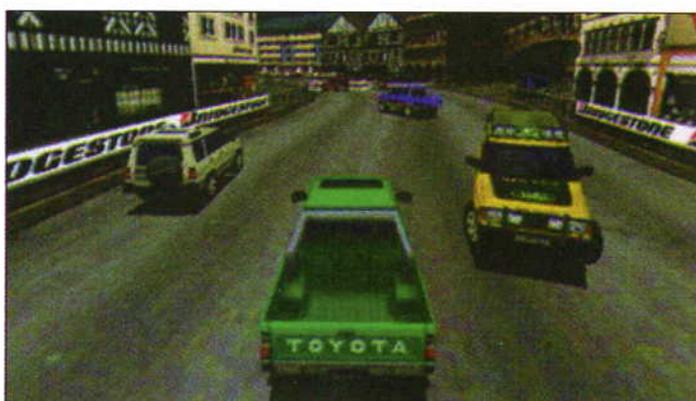
Il polo d'attrazione principale dello stand Taito era **Psychic Force 2012**, un gioco di battaglie aeree che gira sulla neonata Taito-Wolf (una scheda basata su chip 3Dfx). Abbiamo riscontrato animazioni molto fluide ed effetti alquanto notevoli. Altrettanto efficaci sono le angolazioni di ripresa dell'azione. La parte visuale del gioco si segnala anche per l'impiego quanto mai massiccio di primi piani. I personaggi si attaccheranno reciprocamente in un tripudio di effetti speciali. Un ottimo gioco, ma forse un po' troppo "nipponico". La Taito ha presentato anche **Darius 2+**, che comprende un nuovo sistema di gioco per principianti, nuovi oggetti e un tasto di fuoco automatico. A completare il quadro fieristico della Taito erano **Densha De Go Go** e **Side-by-Side 2**.

SPECIFICHE DELLA SCHEDA TAITO WOLF

1 Milione di Poligoni al secondo
Effetti: Z-Buffer/Trasparenza Parziale/Mip Mapping/Perspective collection/Ombreggiature Gouraud
Risoluzione: da 512 x 240 (15k) a 640 x 480 (31k)
Interfaccia: JAMMA I/O / 3P-4P
Suono: Sound Chip/48 Canali/Sampling Rate

Darius 2+

snk

In linea di massima più vicina è la data di uscita migliore diventa il gioco. Per **Samurai Spirits 64** sembra il contrario. Le prime foto pervenuteci erano migliori di quello che il gioco è in realtà. La SNK può avere fornito ai giornalisti delle foto truccate (pare in effetti che il designer sappia usare il Photoshop come una bicicletta) o forse qualcosa di sovrannaturale ha danneggiato il gioco. Fatto è che **Samurai Spirits 64** faceva pensare più a un gioco per console che a un coin-op. La grafica manifestava segni di cedimento strutturale e i poligoni si muovevano goffamente. Per giunta i fondali in 3D erano spariti e al loro posto c'erano i classici fondali bidimensionali. Il corpo dei personaggi, poi, è di proporzioni discutibili e sotto alcune angolazioni arriva a deformarsi. Insomma, sembra che passare dai picchiaduro 2D a quelli in 3D sia per la SNK un problema non ancora superato... Per la cronaca, comunque, i giocatori correranno per tutta l'area di gioco usando un tasto di rincorsa e il joystick. Durante un incontro lo scenario può cambiare, le pareti possono crollare e il gioco può condurvi in un'altra stanza. La SNK ha inserito anche una barra di misurazione dell'energia: quando un attacco non avrà successo, questa barra decrescerà. I programmatori hanno realizzato una mistura di 2D e 3D, ma il risultato non è un granché. Il gioco dovrebbe vedere utilizzate anche delle tecniche di morphing. Sotto il profilo tecnico, **Samurai Spirits 64** è senz'altro un buon titolo (anche se forse non così avvincente come un tipico gioco in 2D della SNK) ma la grafica lascia molto a desiderare... Al contrario, la grafica di **Road's Edge** è di ottima qualità e poligoni instabili praticamente non se ne vedono. Il gioco propone un sistema di gioco ideato appositamente per i principianti, l'AT2, nel quale la vettura decelera automaticamente quando giunge a una curva. La particolarità principale del percorso è il sistema a due corsie: nel corso della partita, dovrete infatti vedervela con una fiumana di macchine che procede nella direzione opposta. I percorsi proposti occupano territori come il Nord-Europa, gli Stati Uniti e l'Asia. Il giocatore potrà scegliere fra quattro vetture differenti: una Toyota, una Land Rover, una Mitsubishi e una MF Neo-Geo. **Road's Edge** è un apprezzabile titolo automobilistico che si avvale di una solidissima struttura di gioco. L'unico neo che gli si può trovare risiede nella velocità delle automobili, che è un po' scarsa, ma ciò può essere scusato dal fatto che le auto in questione sono delle fuoristrada. A far sì che molta gente accorresse a visitare lo stand della SNK era anche — indovinate un po'? — **King Of Fighters '97**.

Road's Edge

Road's Edge

Road's Edge

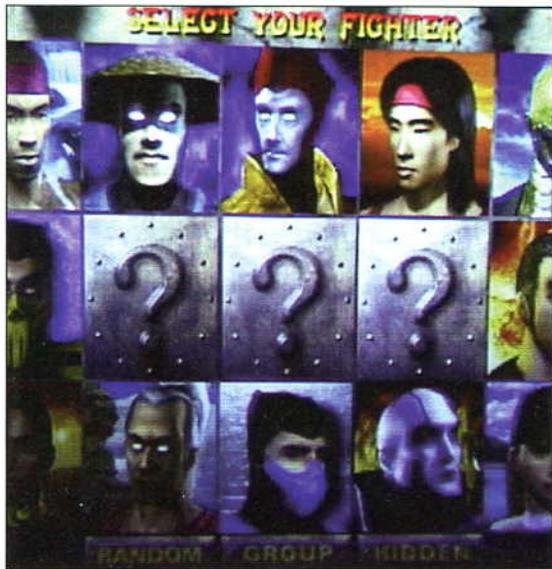
Samurai Spirits 64

Samurai Spirits 64

Samurai Spirits 64

Samurai Spirits 64

midway

La Midway era l'unica compagnia extra-nipponica presente alla 35ª edizione dell'Amusement Machine Show. Il gioco presentato ha incuriosito numerosi visitatori soprattutto per il fatto di essere uno dei pochi coin-op realizzati in America. Il titolo in questione era **Mortal Kombat 4**. Il nuovo sequel della fortunatissima serie di picchiaduro si avvale di ben 15 personaggi di cui tre segreti. Ognuno di essi dispone di diverse mosse offensive inedite. Gli effetti sono molto originali e il tempo di risposta sembra essere stato davvero migliorato. **Mortal Kombat 4** gira su una scheda Midway che utilizza i nuovi chip ZEUS, capaci di visualizzare 1,2 milioni di poligoni quadrilateri al secondo. Le animazioni sono molto fluide e gli effetti di illuminazione sapientemente gestiti. La Midway ha presentato anche **Off Road Challenge**, un gioco di guida che conta otto tracciati e otto autocarri (quattro dei quali nascosti). Le corse hanno luogo su diversi tipi di tracciato: terra battuta, sabbia, pietra e fango. La risposta ai comandi varia in base al tipo di strada percorso e può dare luogo a situazioni molto emozionanti (più di quelle proposte da **Road's Edge**). Dulcis in fundo, è possibile acquistare componenti di vario genere in un apposito negozio onde migliorare le prestazioni del proprio mezzo. L'ultimo gioco offerto alla vista del pubblico dalla Midway era **Blitz**, un gioco di football americano poligonale.

Mortal Kombat 4

Mortal Kombat 4

Mortal Kombat 4

Off Road Challenge

Mortal Kombat 4

jaleco

Jaleco ha presentato **Over Rev**, un sequel di **Super GT 24th** con un'auto itinerante, mentre la Fuuki ha alzato il sipario su **Asurablade**, un picchiaduro bidimensionale con armi di vario genere nel quale il giocatore deve anche usare delle combo. In questa edizione le compagnie davvero piccole erano assenti.

CLASSIFICA DEI GIOCHI PIU' VENDUTI

(fonte: "Game Machine" 15-9-97)

Schede Dedicate

1 - Final Furlong (Namco)
2 - The Lost World (SD/DX) (Sega)
3 - Densha de Go Go (Taito)
4 - House Of The Dead (Sega)
5 - Tokimeki Memorial Tell Me Your Heart (Sega)
6 - Top Skater (Sega)
7 - Side By Side 2 (Taito)
8 - GTI Club (DX/2P)
9 - Armadillo Racing (Namco)
10 - Tokyo Wars (Namco)
11 - Scud Race (Sega)
12 - Point Blank (Namco)
13 - Time Crisis (SD/DX)
14 - Gunblade NY (Sega)
15 - Virtua Fighter 3 (Sega)

Via Libertà 258, 80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 7765611

Sega Mega Drive

Titolo	Prezzo
Agassi Tennis	37.000
Earth Worm Jim 1	43.000
Ecco the Dolphin	35.000
Fifa 97	98.000
Gauntlet 4	42.000
General Chaos	31.000
Il Re Leone	46.000
Int. S.S.Soccer deLuxe	89.000
James Pond 2	31.000
Marko's Magic Football	60.000
Nba Live 97	89.100
Paper Boy	45.000
Page Master	49.000
Pete Sampras Tennis	40.000
Phantom 2040	30.000
Pitfall	49.000
Shaq fu + cd	39.000
Super Skidmars	45.000
Ultimate Mortal Kombat	65.000
Ultimate Soccer	49.900
Virtua Fighter II	85.000
Light Crusader	49.000
Nba Jam	29.900
Victory Man	39.900
Soleil	45.000
Where in the world Carmen San Diego	29.900

Super Nintendo

Titolo	Prezzo
Donald in Maui Mallard	69.900
Donkey Kong Country 3	115.000
F-Zero	55.000
Miss PacMan	55.000
Killer Instinct	38.000
Kirby Dreamcourse	59.900
Nba Live 97	99.500
Oscar	81.000
Pilot Wings	49.900
Preistorik Man	55.000
Phantom 2040	50.000
Plok	49.900
Super Mario Kart	74.000
Super Matio all Stars	85.100
Super Pouch Out	64.200
Super Tennis	48.000
Super Soccer	49.900
Boogerman	49.900
Ultimate Mortal Kombat	111.300
Spirou	65.000
Zelda	55.000
Zoop	55.000
Super Wrestlemania	59.900
Mohawk and Headphone Jack	58.000
Super Mario World	53.000
Incredible Hulk	49.000
Jungle Strike	45.000
Mr Do	59.900
Kid Clown in Crazy Chase	58.000
Tetris + Dr. Mario	59.000
The Mask	135.000
Power Ranger	59.900
Nba Hang Time	59.900
The Jungle Book	89.900
The Lion King	89.900

Accessori

Articolo	Prezzo
Adattatore universale Saturn	39.200
Cavo Link Play Station	19.400
Cavo Scart Play Station	22.300
Cavo Scart Saturn	19.700
Intractor Aura (Zaino Interattivo)	178.600
JoyPad Compatibile PlayStation	24.900
JoyPad Originale PlayStation	45.000
JoyPad Analogico PlayStation	59.900
JoyStick Digitale PlayStation	69.900
JoyPad Saturn	32.800
Pistola Predator SAT-PSX	59.900
Memory Card PlayStation	29.900
Prolunghe Joypad SAT-PSX-N64	15.000
Unità RF Saturn-Playstation	26.100
Volante Saturn	130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	129.000
Joystick da tavolo Nintendo 64	145.000
Adattatore Universale Nintendo 64	35.000
Joy Pad Originale Nintendo 64	49.900
Memory card Nintendo 64	29.900
Unita Modulatore Nintendo 64	48.000
Volante+Pedaliera Nintendo 64	130.000
JoyPad Compatibile MD-SNES	20.000

Play Station

Titolo	Prezzo
4-4-2 Soccer	79.900
A-Train	76.000
Alien Trilogt	49.900
Air Combat	49.900
Battle Sport	99.000
Bubsy 3D	79.900
Broken Sword 2	99.900
Bust a Move 2	55.000
Carnage Heart	50.000
Crash Bandicot 2	99.000
Colony Wars	99.000
Cool Boarders	85.000
Crash Bandicot	91.000
Destruction Derby 2	94.300
Destruction Derby	49.900
Exumed	77.000
Fade to Black	49.900
Final Fantasy VII	99.000
Firo & Klaud	75.000
Formula 1 97	105.000
G-Police	99.000
Grid Run	89.900
Hard Boiled	99.000
Hyper Match Tennis	49.900
Hercules	95.000
Hard Core 4 x 4	79.900
ISS Pro	89.900
In The Hunt	49.900
Jet Rider	85.000
Jamping Flash 2	95.000
Jupiter Strike	59.900
Kurushi IQ	79.900
Legacy of Kain	85.000
Loaded	49.900
Lost Wiking 2	55.000
Machwarrior 2	90.000
Mass Destruction	79.900
Mega man X 3	79.900
Namco Museum Vol.5	95.000
Namco Tennis	91.000
Need for Speed 2	92.000
Nba Live 97	85.100
Nhl Power Play Hockey	89.900
Olimpic Soccer	55.000
Over Board	95.000
Pandemonium	79.900
Parappa the Rapper	99.000
Power Serve	58.000
Power Soccer 2	99.000
Philosoma	65.000
Porshe Challange	77.000
Rapid Racer	95.000
Red Alert	99.000
Re-Loaded	55.000
Riot	91.000
RayMan	49.900
Ray Tracer	79.900
Ray Storm	79.900
Resident Evil	85.000
Resident Evil Direcor's Cut	95.000
Ridge Racer	49.900
Robo pit	49.900
Rosco McQueen	95.000
Samurai Shodown 3	75.900
Spice World	99.000
Street Fighter EX Plus	95.000
Street Fighter Alpha 2	88.000
Street Racer	89.900
Slam Scape	69.900
Spider	69.900
Strike Point	89.900
SpeedSter	59.900
Sentient	91.000
Super Puzzle Fighter 2	79.900
Swangman	98.000
The Lost World	99.000
Time Crisis + Pistola	139900
Tekken 2 + cd demo	91.000
Tiger Shark	99.000
Titan Wars	49.900
Tempest X	95.000
Total Nba 97	78.000
Toshinden 2	89.900
Toshinden 3	99.000
Tomb Raider+Mc+Joy	119.900
Tekken 1	49.900
Toshinden 1	49.900
Tenpin Alley (Bowling)	98.000
Tokio Higway Battle	95.000
Test Drive Off Road	98.000
Trash it	98.000
Tenka	98.000
Viewpoint	59.900
Virtual Pool	95.000
V-Rally	99.000
Wipeout 2097	90.000
Wipeout	49.900
War Craft II	99.000
Worms	49.900
King of Fighter 95	75.000
Xevious	99.000
Z	99.000

Sega Saturn

Titolo	Prezzo
AMOK	49.900
Andretti racing	49.900
Blazing Dragon	49.900
Battle Stations	95.000
Break Point	45.000
Clock Work Knight 2	52.000
Dark Light Conflict	65.000
Die Hard Trilogy	75.300
Darius II	49.900
Eartworm Jim 2	54.000
Euro 96	55.000
Fifa 97	85.100
Gex	55.000
Guardian Hero	55.000
Gun Griffon	55.000
Hi-Octane	49.900
Lost Viking 2	49.900
Mighty Hits	59.900
Nights	45.000
Nba Live 97	85.100
NBA Action	49.900
Olimpic Soccer	59.900
Panzer Dragon	53.000
Revolution X	49.900
Rayman	64.000
Road Rush	49.900
Sega Rally	59.900
Slam'n'Jam	49.900
Sonic 3D	115.000
Soviet Strike	65.000
Street Fighter Alpha 2	75.000
Space Hulk	49.900
Spot goes to Hollywood	59.900
Street Racer	89.900
Story of Thor 2	59.900
Super Puzzle Fighter 2	77.000
Virtua Cop	49.900
Virtua Fighter 2	64.000
Virtua Fighter Kids	45.000
Virtua Hydelide	49.000
World Wide Soccer 97	59.900
Tilt	49.900
Tomb Rider	79.900

Nintendo 64

Titolo	Prezzo
Blast Corps	125.000
Pilots Wings	129.000
International Soccer 64	169.900
Stars Wars	145.000
Super Mario 64	117.000
Wave Race	119.000
Killer Istinct Gold	139.900
Mario Kart	119.900
Mortal Kombat Trilogy	145.000

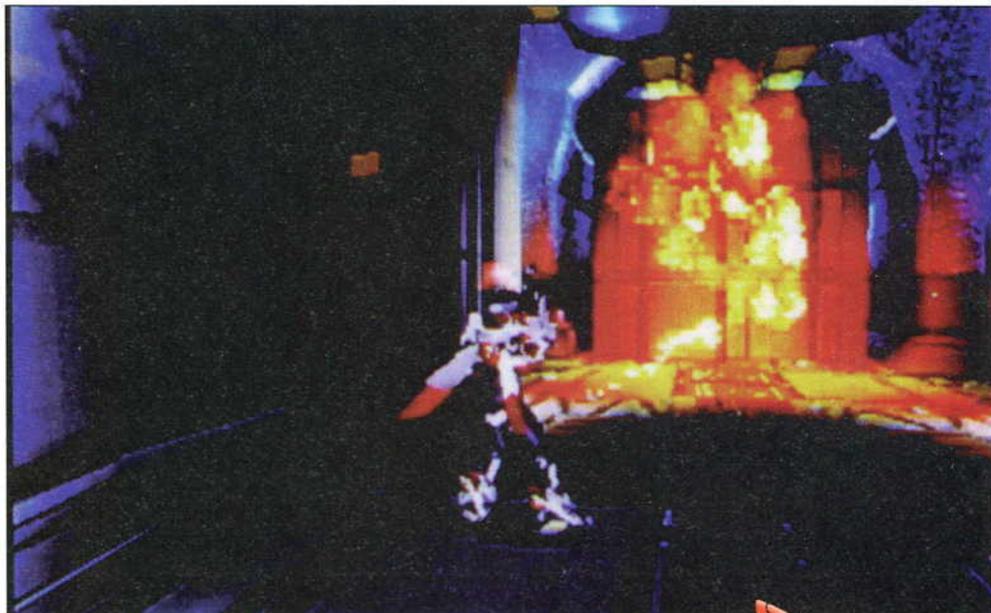
Burning Ranger

Eccovi le nuove fiammanti immagini del nuovo prodotto originale realizzato dal Sonic Team dopo l'ormai famosissimo **Nights**: l'incredibile **Burning Ranger**. Si tratta certamente di un cambio di direzione per i programmatori giapponesi visto che tutti i loro precedenti prodotti erano dei platform game con personaggi in stile cartone animato. **Burning Ranger** invece, è un titolo di ambientazione spaziale e fantascientifica caratterizzato da una grafica completamente tridimensionale. Abbiamo avuto modo di provare una versione ancora in fase di sviluppo e, da quanto abbiamo visto, si tratta certamente di un gioco veramente promettente che, sotto molti punti di vista, può essere quasi considerato un incrocio tra **Tomb Raider** e **Virtual On**.

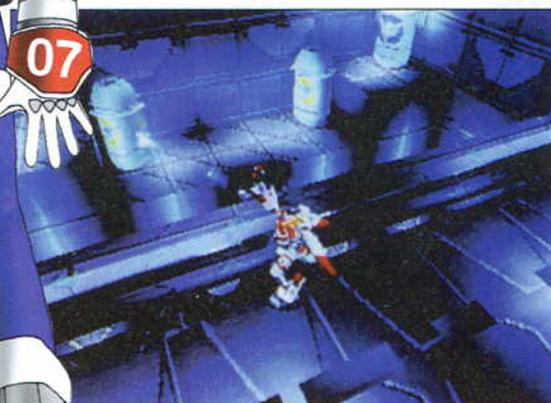
LIBERTA' ASSOLUTA!

Lo stesso grado di libertà presente nella prima leggendaria avventura di Lara Croft (**Tomb Raider**, per cui non lo sapesse...) è una delle caratteristiche peculiari del nuovo titolo del Sonic Team (anche se, onestamente, l'azione in questo titolo è più lenta), mentre le similitudini con **Virtual On** sono evidenti esaminando i protagonisti del gioco. Anche se si tratta chiaramente di esseri umani, ognuno dei due **Burning Ranger** (è possibile scegliere tra un personaggio maschile e uno femminile) si trova all'interno di una armatura cyborg che è dotata di armi particolarmente potenti e moderne. La struttura di gioco e la giocabilità sono due aspetti che non abbiamo avuto modo di esaminare visto che devono essere inseriti ancora molti particolari e caratteristiche interessanti; da quanto abbiamo scoperto comunque, i Burning Rangers devono utilizzare i laser di cui sono dotati per distruggere i nemici è tutto quello che si trova sullo schermo.

FUOCO! FUOCO!

Come è facilmente comprensibile da un gioco intitolato **Burning Ranger**, abbrustolire tutto ciò che capita sotto tiro è lo scopo principale del gioco. E' evidente che il Team Sonic ha posto particolare attenzione sulla realizzazione delle fiamme e il risultato è veramente realistico, grazie soprattutto ad alcuni incredibili effetti di trasparenza. I progressi del giocatore nel corso della partita vengono diretti attraverso l'utilizzo di parlato digitalizzato; si tratta del team di copertura che suggerisce in quali zone si devono concentrare gli attacchi dei protagonisti. Questa è certamente un'altra interessante innovazione di **Burning Ranger**; il team di supporto reagisce alla situazione che si sta sviluppando cercando di condurre i due eroi nelle zone che hanno bisogno urgente di un intervento. E' questa una delle ragioni per cui **Burning Ranger** molto probabilmente non otterrà il successo che merita quando sarà disponibile in versione importata. Ogni commento e suggerimento è infatti completamente in giapponese e, visto che è essenziale comprendere ogni parola, è difficile pensare di poter superare anche il primo livello se non si conosce la lingua del sol levante.

MA QUANDO ESCE?

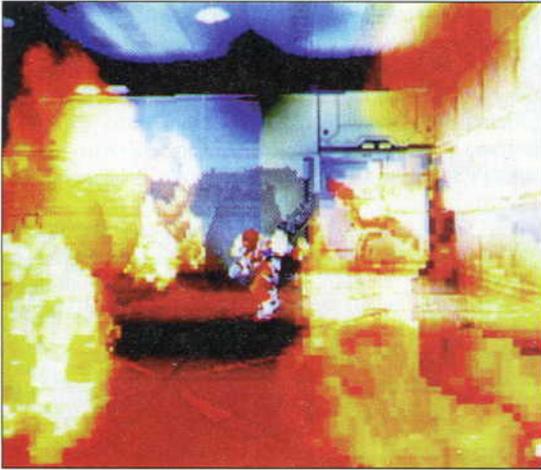
Burning Ranger sembra un titolo veramente spettacolare e stupisce il fatto che il Sonic Team sia riuscito a tenere segreta la sua produzione così a lungo (lo sviluppo è iniziato subito dopo il lancio di **Nights**). Possiamo inoltre aggiungere che a Yuji Naka, il creatore di **Sonic The Hedgehog** e **Nights**, è stato affidato un team completo di altri sviluppatori, incrementando il numero di elementi che compongono il Sonic Team; questo fatto spiega anche come sia stato possibile che il team sia stato in grado di produrre due titoli, **Burning Ranger** e **Sonic Jam** contemporaneamente. Da quanto ci è stato rivelato da Sega il lancio in Giappone dovrebbe avvenire nel periodo natalizio ma, a causa della necessità di tradurre ogni sezione di gioco, una versione giocabile anche per noi occidentali non dovrebbe essere disponibile se non nei primi mesi del 1998.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AZIONE
USCITA	DICEMBRE

01' 35"99
TIME
SHIELD

00' 32"89

BR
BR
6
06

Saturn Bomberman Fights

Nella versione Nintendo 64 di **Bomberman** i giocatori possono spostarsi liberamente in un ambiente tridimensionale. La struttura di gioco proposta non ha niente a che vedere con un tradizionale **Bomberman** in 2D e il clima del gioco è più simile a quello di un gioco alla **Mario**. Con questa versione Saturn, la Hudson ha cercato di realizzare qualcosa che fosse simile alla versione per Nintendo 64 pur onorando la serie tradizionale. I personaggi si sposteranno in libertà all'interno di un ambiente tridimensionale circoscritto e la visuale proposta sarà quella a un quarto. Ogni stage offrirà un gioco piattaformico con le classiche trovate umoristiche che hanno fatto la fortuna di questa serie. Il giocatore dovrà vedersela con le particolarità degli sfondi nell'intento di sbarazzarsi dei suoi nemici: pareti, scale, montagnette e via dicendo. Nel corso della partita i giocatori dovranno naturalmente utilizzare al meglio gli ordigni messi a loro disposizione per l'occasione, come ad esempio una potentissima bomba gigante. Si potrà scegliere fra ben quindici personaggi e sarà possibile giocare anche in quattro. Si potrà inoltre scegliere fra diverse modalità di gioco; fra queste, un *battle mode*, uno *story mode* e un *survival mode*. Dulcis in fundo, la versione Saturn offrirà la possibilità di fare cose come prendere la rincorsa e saltare, dunque sarà possibile, per esempio, mettersi alle calcagna dei nemici o effettuare degli attacchi volanti. Come molti dei giochi a 32 bit, infine, anche il **Bomberman** saturnino si gioverà di un filmato introduttivo realizzato in computer graphics. **Saturn Bomberman Fights** si propone come un valido compromesso fra il 3D e il 2D usato finora, per cui dovrebbe piacere a tutti i cultori della serie **Bomberman**. La Hudson, comunque, non ha dimenticato gli utenti Playstation, per cui quest'inverno anche la console della Sony avrà il piacere di ospitare un nuovo sequel di **Bomberman**, anche se il suo sistema di gioco sarà diverso da quello ideato per **Saturn Bomberman Fights**.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	HUDSON
GENERE	AZIONE
USCITA	NOVEMBRE

Diddy Kong Racing

Pur non disponendo di un regolare mandato di perquisizione, gli uomini del reparto investigativo di Mega CONSOLE hanno fatto irruzione nel quartier generale della Rare per saggiare con gli occhi il gioco di guida che ha per protagonista nientemeno che il braccio destro di Donkey Kong, Diddy! Eccovi i risultati della loro audace missione indagatoria...

Eva bene, lo confessiamo. Il mandato ce l'avevamo. Anzi, si trattava di un vero e proprio invito ufficiale gentilmente inviatoci dalla Rare in seguito agli sforzi da noi compiuti in questi ultimi mesi per accattivarci le loro simpatie (leggi: lodi sperticate all'indirizzo dei loro giochi precedenti!). Ebbene sì, siamo privi di scrupoli... ma in compenso abbiamo per le mani un autentico scoop! Diteci voi da quale altra parte potete trovare una preview come quella che state per leggere...

L' AVVENTURA INNANZITUTTO

DKR è suddiviso in due sistemi di gioco. Il primo, denominato "Adventure", può essere affrontato da soli o in collaborazione con una seconda persona. Contrariamente a quanto accade in altri giochi di guida, qui non ci si limita a calcare l'asfalto, si espletano pure compiti supplementari: in questo caso, raccogliere i palloncini che si trovano nella parte centrale del tracciato. Una volta trovatone uno, si può entrare nel salone. Ci si imbatte così in altre porte, ognuna delle quali è contrassegnata da un numero. Questo indica il numero di palloncini che servono ad aprire la porta.

SULLE TRACCE DEI TRACCIATI

La seconda opzione, chiamata "Track", permette al giocatore di scegliere un tracciato da ciascun mondo e affrontarlo in competizione con gli altri piloti. Tuttavia, per avere accesso a questi tracciati, occorre trovarli anzitempo in una partita di tipo "Adventure". Una volta scovatili, potranno essere affrontati attraverso questa seconda opzione.

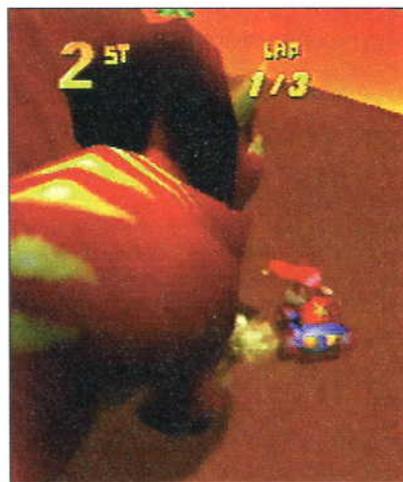
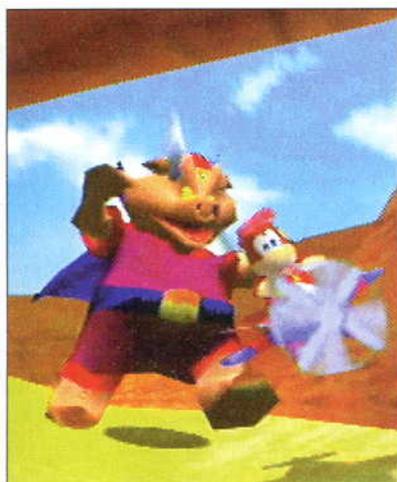
QUESTI PAZZI, PAZZI, PAZZI, PAZZI MONDI

All'inizio del gioco sono disponibili tre mondi di notevoli dimensioni, più un'area nascosta che purtroppo non ci è stata rivelata durante la nostra fugace visita agli uffici della Rare. I tre mondi sono Dino Domain, Snowflake Mountains e Sherbet Island. Ogni mondo contiene quattro tracciati, ognuno dei quali offre una quantità di sfide e ostacoli esclusivi. Dunque dovrete vedervela non solo con i piloti rivali, ma anche con i voluminosi ostacoli che bloccano il passaggio in vari punti del percorso.

GUERRA PRIVATA

Una volta vinto l'oro sui quattro tracciati che compongono ogni mondo, potrete sfidare il boss di fine livello in una corsa dal ritmo concitato. Questa volta sarete solamente voi e il boss, anche se quest'ultimo dispone di innumerevoli mezzi per tenervi relegati al secondo posto.

Fuori dai piedi! Un massiccio dinosauro blocca il passaggio di Timber!

Se qualcuno oserà superare Diddy, si ritroverà da qualche parte il missilone in basso a sinistra...

I PROTAGONISTI

Il bello di questo gioco è che, pur chiamandosi **Diddy Kong Racing**, non vede presenti membri della famiglia di Donkey Kong oltre al gorillino del titolo. Ciascun pilota si distingue dagli altri per peso e altezza, e quindi offre vantaggi e svantaggi esclusivi.

Diddy

SPECIE
Scimpanzè
SEGNI PARTICOLARI
L'immancabile berretto da baseball rosso
AMA...
Le avventure, lebanane e i viaggi a scopo turistico
DETESTA
La noia ed essere trattato come un bambino
LA FRASE CLASSICA
"Let's go, go, go!"

Timber

SPECIE
Tigre
SEGNI PARTICOLARI
Occhioni da cane bastonato
AMA...
Mangiare dolci e fare casino
DETESTA
Essere rimproverato per aver fatto casino
LA FRASE CLASSICA
"Cool!"

Pipsy

SPECIE
Topo
SEGNI PARTICOLARI
Voce squillante
AMA...
I suoi amici, il formaggio, l'ordine
DETESTA
I proiettili, i gatti (tranne Timber), il disordine
LA FRASE CLASSICA
"Watch it, Buster!"

Banjo

SPECIE
Orso
SEGNI PARTICOLARI
Naso voluminoso, zaino
AMA...
Il miele, il trekking, la disco dance
DETESTA
Il buio e volare
LA FRASE CLASSICA
"Gahuh!"

Conker

SPECIE
Scoiattolo
SEGNI PARTICOLARI
I dentoni, la coda ultrapelosa
AMA...
La sua tipa Berri, le noci
DETESTA
Le ingiustizie, una vita tranquilla
LA FRASE CLASSICA
"Ready or not, here I come!"

Bumper

SPECIE
Tasso
SEGNI PARTICOLARI
Occhiali da corridore, la sua cintura rossa portafortuna
AMA...
Essere d'aiuto e le accelerazioni fulminee
DETESTA
I cani e dormire durante il giorno
LA FRASE CLASSICA
"Oh no!"

Tiptup

SPECIE
Tartaruga
SEGNI PARTICOLARI
Zampe senza dita, guscio duro
AMA...
Stare seduto e restare lontano dai guai
DETESTA
La velocità, i rumori anomali, rovesciarsi
LA FRASE CLASSICA
"Aaarrghhh!"

Krash

SPECIE
Kremling
SEGNI PARTICOLARI
Giacca con teschio e tibie
AMA...
La deferenza nei suoi riguardi e la musica rock a tutto volume
DETESTA
La famiglia Kong, gli animaletti graziosi
LA FRASE CLASSICA
"Outta my way!"

Vincendo la gara contro il boss, un'altra sfida risulterà sistemata e voi potrete andare in cerca di una nuova serie di corse da affrontare.

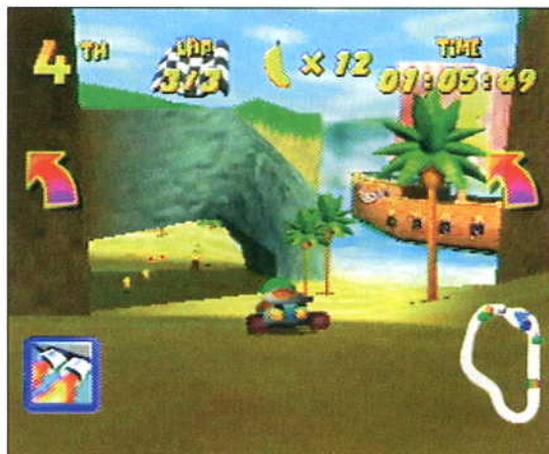
NON PER SOLDI... MA PER DENARO

Vincendo tutte le quattro corse che hanno luogo in un singolo mondo, potrete prendere parte a una gara supplementare, la Silver Coin Challenge. Qui l'adrenalina scorre più copiosa che mai, dato che oltre a dover correre contro una opposizione più determinata dovete anche raccogliere le monete d'argento a cui questa gara è dedicata.

LA STORIA INFINITA

Una volta conquistato ogni mondo e superata con successo la Silver Coin Challenge, potreste benissimo pensare che in **Diddy Kong Racing** siano ben pochi i traguardi ancora da raggiungere. Beh, che ci crediate o no, per completare il gioco nella sua totalità dovrete faticare ancora parecchio! Quando il boss del livello verrà sconfitto per la seconda volta, riceverete in premio un amuleto dal valore inestimabile. E quando di simili amuleti ne avrete quattro, riceverete in premio... beh, preferiamo non svelarvelo subito per non rovinarvi la sorpresa. Fra non molto, comunque, torneremo sull'argomento.

IL QUARTETTO C'ENTRA

Se l'opzione di gioco multi-player offerta da **Mario Kart 64** vi mandava in estasi solo a sentirne parlare, cosa mai vi accadrà quando leggerete le righe che seguono? In **Diddy Kong Racing** potete scegliere fra tutti i circuiti e gareggiare contro gli altri sette piloti. Nel "doppio", lo schermo viene diviso in due parti da una linea orizzontale. Quando a giocare si è in tre o in quattro, invece, lo schermo si divide in "quarti". Tuttavia, nelle partite a tre, è possibile usare il quarto schermo per visualizzare la mappa del percorso o per accedere alle efficientissime telecamere mobili che seguono l'azione. Sarete lieti di sapere che, togliendo il commento musicale, il gioco multi-player procede con la stessa velocità del "singolo".

QUEI PALLONI GONFIATI

Una delle migliori invenzioni di **DKR** è il sistema di potenziamento a icone. E' ben noto che **Mario Kart 64** imbroglia, dato che offre ai piloti più scadenti le armi migliori. **DKR** promuove una nuova politica per mezzo di palloncini colorati. Ciascun colore rappresenta un'arma e ciascuna di esse può essere potenziata fino a un massimo di tre volte. Conservando l'icona già raccolta e passando sopra un altro palloncino dello stesso colore, potete aumentarne la potenza. Se però raccogliete un palloncino di diverso colore, dovrete cominciare tutto daccapo.

MISSILE

I palloncini rossi danno accesso a varie armi missilistiche. La prima è un comune razzo che segue una traiettoria diritta; la seconda è un missile-segugio che insegue la vettura antistante fino a colpirla; la terza, infine, produce uno spettacolare blitz da dieci colpi all'indirizzo dell'opposizione.

TURBO

Le icone azzurre regalano ai giocatori un graditissimo aumento di velocità. La prima offre uno scatto fulmineo, ma dopo aver raccolto lo stesso tipo di icona per la terza volta vi tramuterete in autentiche saette, superando il gruppo in una manciata di secondi. Le icone azzurre possono fare la differenza fra la prima e l'ultima posizione.

SCUDI

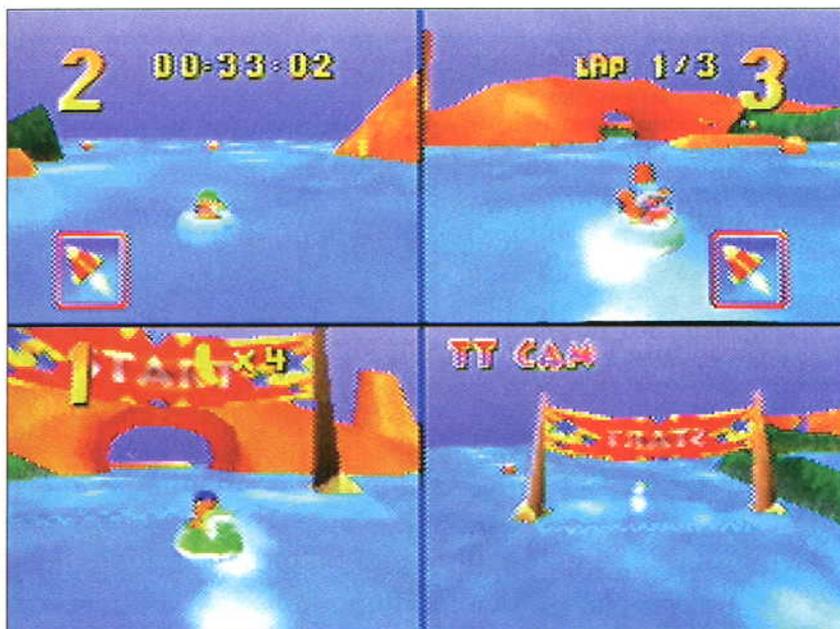
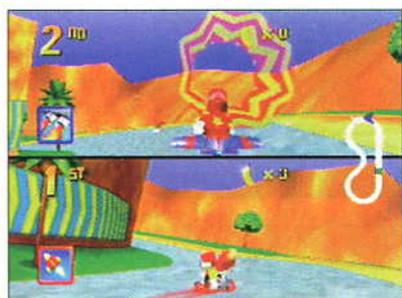
I palloncini gialli, una volta raccolti, vi regalano degli scudi che proteggono la vostra vettura ruotandole attorno. Il tipo di protezione offerto va dall'assorbimento di un missile a un fenomeno che fa piroettare la vettura del rivale finché questa non finisce fuori pista. Da custodire gelosamente fino all'ultimo giro.

CALO DI POTENZA

I palloncini verdi fanno apparire un ostacolo dietro la vostra vettura. La prima raccolta produce una scivolosa chiazza d'olio, la seconda una sfera ricoperta di punte acuminate e la terza una gigantesca bolla che avviluppa gli avversari e li tiene bloccati sul posto per alcuni secondi.

CALAMITA

Il power-up a forma di arcobaleno fornisce ai giocatori che l'hanno raccolto una calamita. Le prime due calamite vi attirano rapidamente verso i piloti che occupano le prime posizioni, mentre la terza costringe uno dei kart in vantaggio a indietreggiare verso il vostro veicolo. La calamita sarà senz'altro la causa di molti litigi.

Diddy si ritrova al cospetto di un triceratopo. Ma sembra molto più amichevole di quelli di Turok...

In quattro la battaglia per la vittoria è allucinante...

PRO E CONTRO

Ostacoli naturali e animali a tema non sono gli unici elementi interattivi che si incontrano lungo i tracciati: c'è anche un trio di insoliti personaggi, ognuno dei quali si manifesta di quando in quando per offrire ciò che la loro natura impone di dare: aiuto nel caso dei primi due, grane nel caso del terzo...

TAJ

Il vecchio Taj è un simpatico genio che appare per fornire dei consigli prima di una corsa e che vi permette di passare a un altro veicolo nella modalità Adventure. Inoltre discende dal cielo per regalare palloncini e ogni tanto arriva persino a risolvere una sfida in vostro favore.

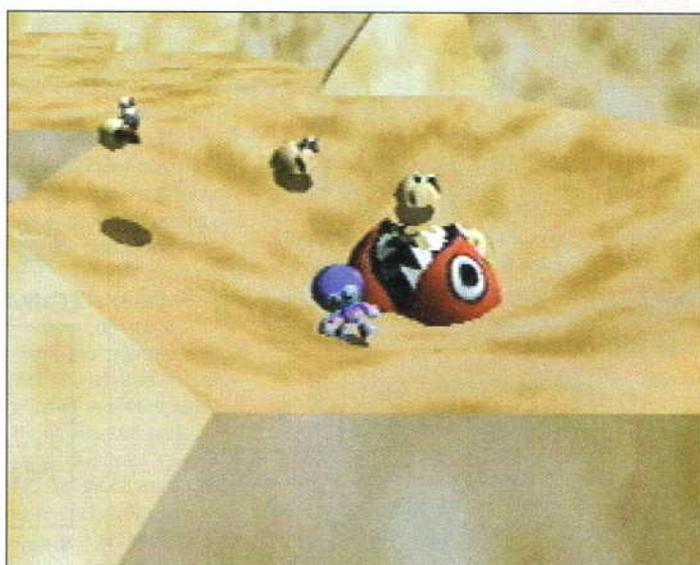
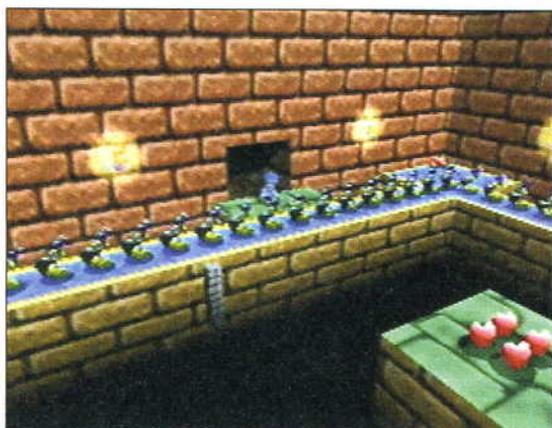
TT

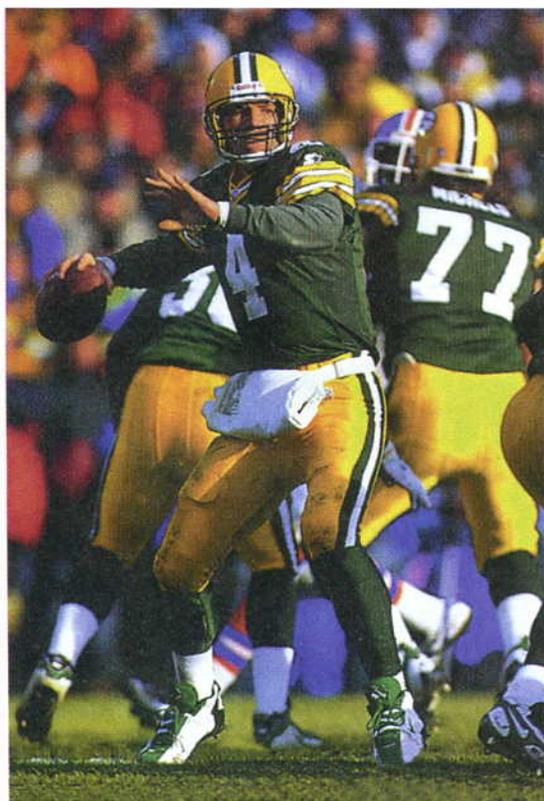
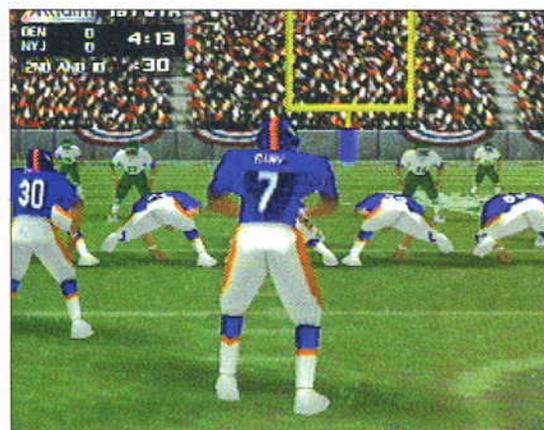
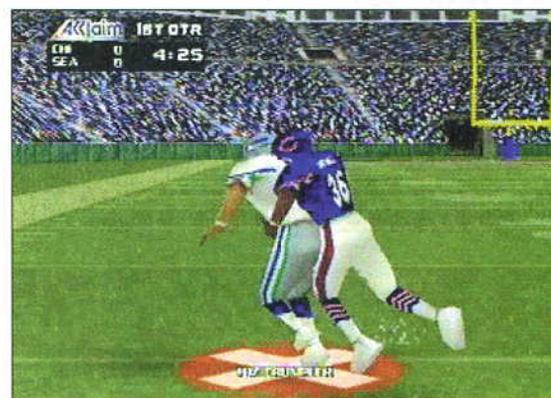
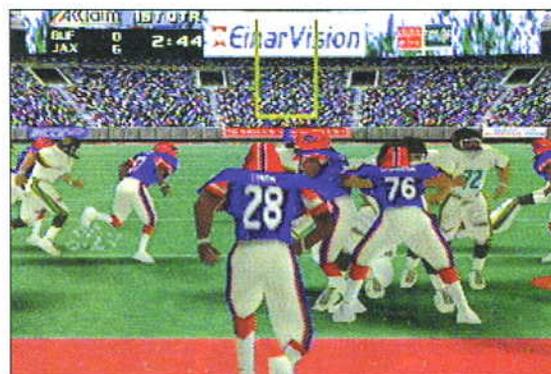
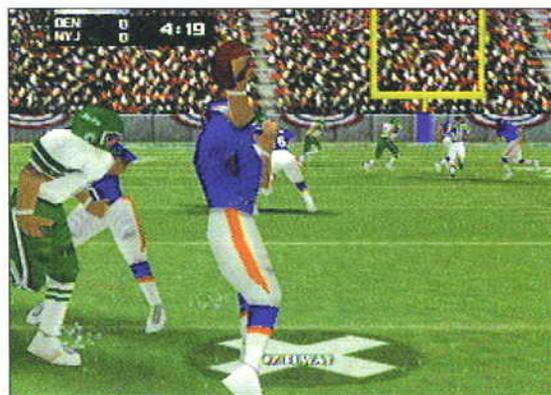
TT è un buffo orologio che vi permette di accedere a un tracciato qualsiasi per conseguire un punteggio decente nella sfida contro il tempo o per familiarizzare a dovere con un circuito prima di ritornare alla modalità Adventure. Trovandolo, vi verrà data la possibilità di prendere parte a una corsa per un singolo giocatore.

WIZPIG

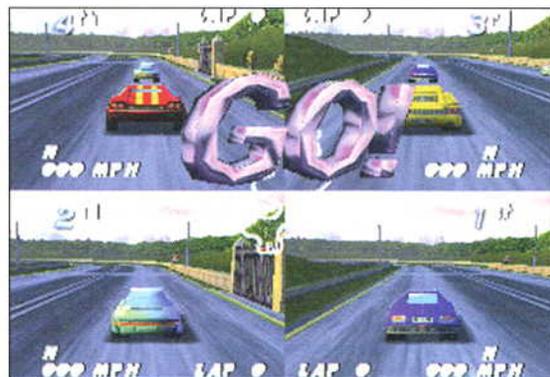
Per il momento, di questo bizzarro quanto poco raccomandabile personaggio possiamo dirvi solo questo: che è maledettamente duro a morire! Proprio così, non potrete eliminarlo se non attraverso una lotta davvero furiosa. Altri particolari su questo brutto ceffo saranno proposti su uno dei prossimi numeri di Mega Console.

Chameleon Twist

Dopo l'uscita di **Mario 64**, i possessori di Nintendo 64 non hanno avuto modo di provare altri platform game tridimensionali di notevole qualità. Ora grazie alla semisconosciuta Japan System, sembra finalmente che sia disponibile una nuova alternativa all'idraulico italiano: stiamo parlando del camaleonte, protagonista di **Chameleon Twist**! La programmazione di **Chameleon Twist**, un surreale mix di enigmi da risolvere e elementi classici dei platform game sta per essere portata a termine da parte dei programmatori della Japan System. In questo nuovo titolo il giocatore ha la possibilità di utilizzare un camaleonte che, con l'aiuto della sua proverbiale lingua, deve eliminare i nemici presenti sullo schermo o usarli per sconfiggere gli enormi mostri di fine livello. L'azione si sviluppa attraverso un discreto numero di stage ambientati in foreste, zone industrializzate o deserti sabbiosi; dal punto di vista strutturale si può tranquillamente affermare che **Chameleon Twist** ricorda in molti aspetti **Super Mario 64**. Il coloratissimo mondo tridimensionale è ottimamente costruito e dettagliato, le animazioni dei personaggi sono particolarmente curate e anche il sonoro, almeno da quello che abbiamo potuto sentire, sembra di ottimo livello. La giocabilità, come abbiamo già avuto modo di scrivere, trae notevole ispirazione dal grande **Mario 64**, con il nostro camaleonte che per proseguire deve, oltre a eliminare i nemici, risolvere diversi enigmi che possono permettergli di raggiungere zone che a prima viste possono sembrare inaccessibili. Da quanto abbiamo potuto scoprire inoltre, nel tentativo di rendere il gioco un po' più vario, dovrebbero essere presenti vari camaleonti (non ci è stato rivelato se le caratteristiche di questi animali siano diverse oppure no) tra cui selezionare il proprio preferito. Non ci resta quindi che rimandarvi al prossimo numero per ulteriori aggiornamenti o, anzi diremmo proprio per la recensione completa.

NFL Quarterback Club 98

Con la stagione di football americano in pieno svolgimento, la Acclaim sembra aver scelto alla perfezione il momento per lanciare il suo ultimo prodotto per Nintendo 64; preparatevi quindi per essere colpiti da **NFL Quarterback Club '98**. Anche se in Italia gli amanti di questo sport sono numericamente abbastanza limitati, i fan del football americano hanno sempre avuto, a livello simulato, un'ampia varietà di scelte grazie soprattutto a due software house, la Acclaim e la Electronic Arts che, rispettivamente con **NFL Quarterback Club** e con **John Madden** sono riuscite a realizzare due titoli che univano una realizzazione tecnica più che pregevole con una struttura di gioco in grado di riprodurre in maniera fedele tutte le caratteristiche di questo sport. Entrambi i giochi sono in fase di conversione per Nintendo 64 ma, al contrario di quanto era accaduto fino ad ora, sembra proprio che il primo dei due titoli a disposizione sarà quello della Acclaim (malgrado anche la Electronic Arts sia a buon punto con la programmazione); riuscirà la software house americana a trarre vantaggio da questo fatto, conquistandosi una buona fetta di mercato ma, soprattutto, quali sono le caratteristiche del gioco che dovrebbero convincere il videogiocatore ad acquistare questo titolo e non attendare per l'uscita del più popolare **John Madden**? Vediamolo subito. Le opzioni a disposizione in **NFL Quarterback Club** sono abbastanza classiche e permettono di affrontare una partita amichevole, una stagione regolare, partecipare direttamente ai play-off oppure giocare spezzoni di partite storiche.
Questa variante di gioco permette al giocatore di tornare indietro nel tempo e cercare di riscrivere la storia del football americano. Sono presenti ben 50 scenari di difficoltà variabile in cui bisogna tentare di rimontare e vincere la partita con pochi minuti a disposizione. La maggior parte delle situazioni presenti sono state selezionate da partite realmente giocate negli ultimi 32 anni, mentre alcune sono state create dal nulla per permettere al giocatore di sfidare alcuni tra i più grandi team di tutti i tempi.
Al contrario di **John Madden 64** poi, il nuovo titolo della Acclaim è una licenza ufficiale sia della NFL che della NFLPA; questo vuol dire che sono presenti tutti i nomi dei giocatori originali e le divise delle formazioni, così come i terreni di gioco e gli stadi sono fedeli riproduzioni delle controparti reali.
Da quanto abbiamo poi avuto modo di vedere, la partita vera e propria sembra realizzata con molta cura; le diverse inquadrature conferiscono infatti al gioco un aspetto "televisivo" e anche il sistema controllo, che sfrutta al meglio tutti i tasti presenti sul pad del Nintendo 64, ci è sembrato preciso e adatto a ogni situazione. Non ci resta quindi che aspettare con trepidazione l'uscita di **NFL Quaterback Club 64** sperando che i programmatori della Acclaim riescano, anche sfruttando le notevoli capacità del 64-bit di casa Nintendo, a realizzare un titolo sia bello da vedere che divertente da giocare.

SCHEDA

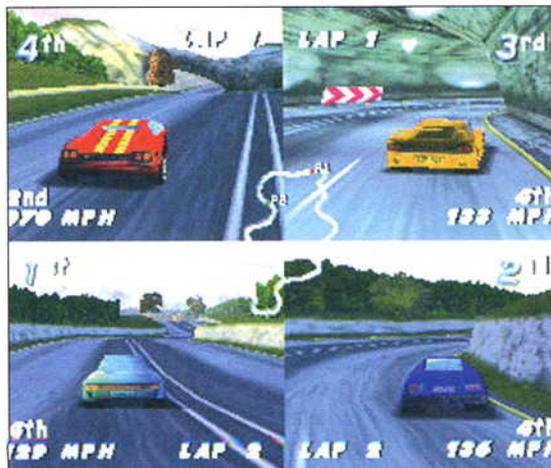
Lamborghini 64

Per il Nintendo 64 non siamo ancora riusciti ad avere un gioco di guida degno delle migliori espressioni di questo genere sulle altre console, come **V-Rally** per Playstation o **Sega Rally** per Saturn. Questo comunque non vuol dire che il mercato non sia in fermento e i numerosi titoli già usciti o in produzione lo testimoniano. Abbiamo già archiviato il disastroso **Cruis'n USA** e altri due titoli dignitosi ma non eccezionali come **Top Gear Rally** (recensito su questo numero) e **Multi Racing Championship**. Considerando che **Mario Kart 64** in fondo fa parte di una categoria a parte, le speranze dei videopiloti di casa Nintendo ora sono legati principalmente al progetto della Titus che risponde appunto al nome di **Lamborghini 64.** Con cadenza piuttosto regolare ormai continuano a filtrare indiscrezioni su questo titolo la cui data di uscita ormai si avvicina sempre più. Recentemente abbiamo potuto visionare diverse schermate relative ad alcuni dei livelli presenti nel gioco e siamo rimasti piacevolmente sorpresi. Abbiamo potuto così ammirare due livelli, uno ambientato in una lussureggiante foresta e l'altro fra vette innevate. Come potrete notare anche voi dalle foto riportate in queste pagine ci troviamo davanti ad un livello di dettaglio veramente apprezzabile e se tutti gli scenari manterranno questo livello di raffinatezza sarà già una cosa molto positiva. Oltre ai fondali, anche tutto il resto della grafica è stato curato nei minimi particolari con l'uso di effetti molto spettacolari. Primo fra tutti quello del derapage, con le ruote che sgommano sul fondo stradale producendo una scia molto realistica e bella da vedere. Se però ripensiamo alla demo che i nostri inviati hanno potuto visionare qualche mese fa all'E3 e alla velocità dell'azione ci chiediamo chi mai avrà tempo per soffermarsi ad ammirare la bellezza dei paesaggi! Questo infatti è un fattore molto importante perché se escludiamo **Extreme G**, che però presenta ben altri problemi tecnici, quello che è mancato finora ai giochi di guida per Nintendo 64 è appunto la sensazione di sfrecciare a 200 all'ora piuttosto che di farsi un giro con la Giardinetta della nonna. Per quanto riguarda le sfide multi utente **Lamborghini 64** offrirà il massimo che si può pretendere. Se siete solamente in due potrete scegliere se lo split screen dovrà suddividere lo schermo in due fasce verticali od orizzontali mentre se invece siete in tre o quattro amici ecco che, come avveniva in **Mario Kart 64**, l'area di gioco sarà suddivisa in quattro quarti. Se non li userete tutti uno sarà dedicato, come potete notare dalla foto, per mostrarvi la mappa del tracciato e la vostra posizione attuale. La febbre dell'attesa sale e anche noi siamo qui a digitare questo pezzo con le dita incrociate (cosa alquanto scomoda) nella speranza di avere presto per le mani finalmente un grande gioco di guida per Nintendo 64.

L'effetto della polvere durante le derapate è davvero realistico...

Le macchine sulla griglia di partenza: si noti l'effetto del riflesso del sole...

SCHEDA

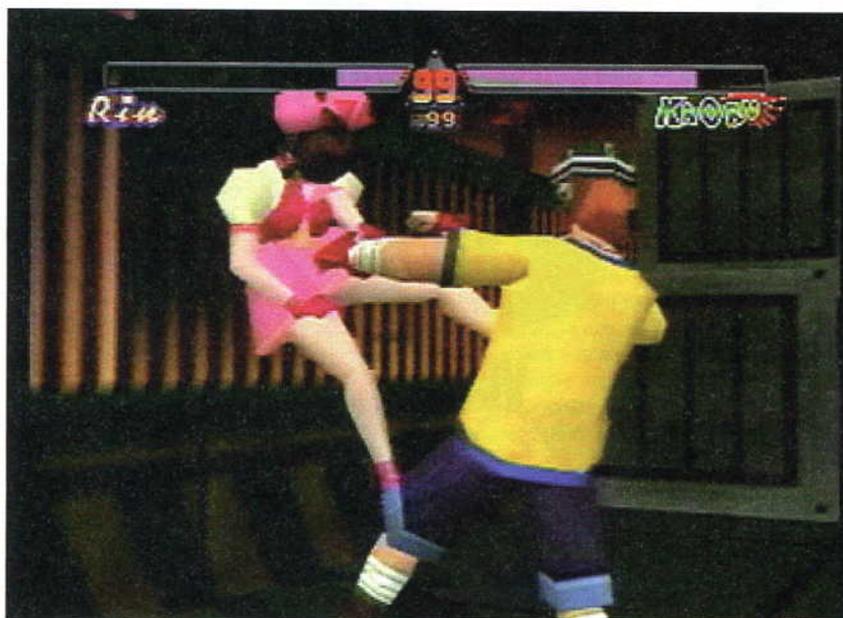
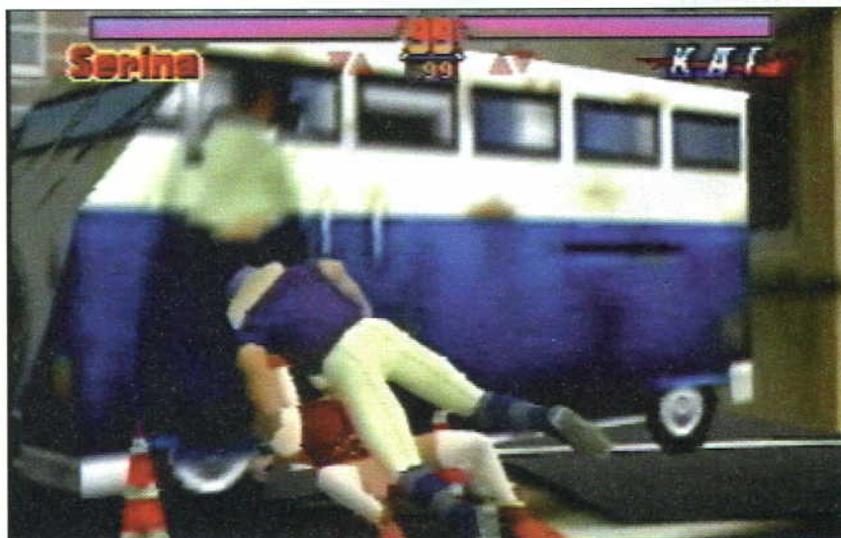
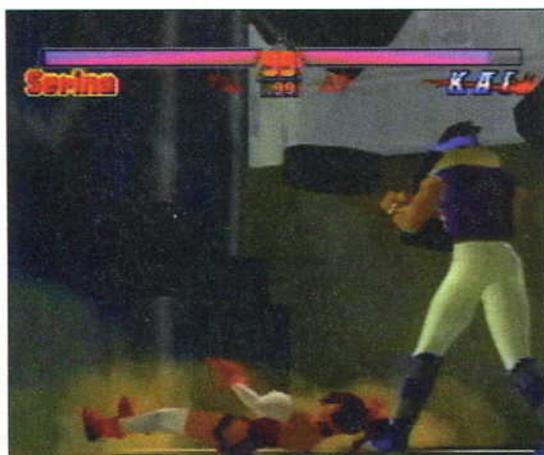
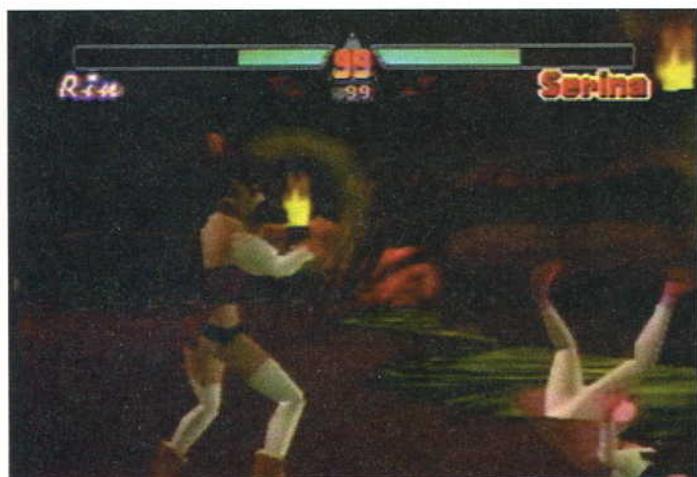
CASA PRODUTTRICE	TITUS
GENERE	CORSA
USCITA	NON ANNUNCIATA

Il paesaggio di Lamborghini inizia ad arricchirsi di particolari...

Mario Kart 64? Un giochino per bambini...

Lo split screen di Lamborghini 64 può essere verticale o orizzontale

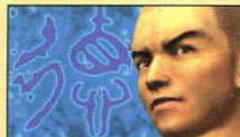
Gasp! Fighters Nextream è il più recente picchiaduro realizzato dalla Konami per il Nintendo 64. La versione presentata all'ultimo Tokyo Game Show era ancora molto approssimativa: solo tre personaggi e un pugno di combo a disposizione... Tuttavia, a dispetto di un look tutt'altro che raffinato e di una struttura di gioco in odore di ritocchi, **Gasp!** si presenta già provvisto di caratteristiche interessanti per quanto concerne il genere a cui appartiene. La Konami, che con questo titolo fa il suo debutto nel mercato dei picchiaduro, ha inserito una quantità di dettagli intesi a rendere il gioco estremamente realistico. Tanto per cominciare l'arena riservata ai combattimenti non è il solito spazio quadrato o circolare in uso presso la maggiorparte dei picchiaduro finora prodotti. Gli scontri si svolgono in aree occupate da vari tipi di oggetti ingombranti: scatoloni, pneumatici e via dicendo. A delimitare gli ambienti in questione saranno oggetti più voluminosi come mura di mattoni, automobili e così via. Sarà dunque impossibile, a quanto pare, spingere l'avversario fuori dal ring, ma in compenso i lottatori potranno interagire con gli ingombri. Le vetture, per esempio, riporteranno ammaccature se un contendente verrà scaraventato su di esse. Sarà altresì possibile infilare il proprio avversario nell'immancabile colonna di pneumatici consumati... Anche il sistema di ripresa televisiva è molto originale: su questo versante, sono da rilevare l'abbondanza di zoomate nei momenti più emozionanti dei pestaggi e l'uso del Motion Capture al fine di rendere i movimenti dei personaggi tanto fluidi quanto realistici.

A rendere il tutto abbastanza verosimile provvederanno anche degli effetti meteorologici: alcune fasi del combattimento, per esempio, avranno luogo nel bel mezzo di una nevicata... Esprimere un giudizio sulla struttura di gioco è, per il momento, impossibile in quanto la versione visionata alla summenzionata fiera nipponica era ancora allo stadio embrionale. Il punto debole dei

SCHEDA

picchiaduro in 3D è la gestione dei personaggi in un ambiente tridimensionale. In molti picchiaduro, come ad esempio **Tekken** e **Virtua Fighter**, gli scontri hanno luogo su un unico asse. In **Gasp!** sono evidenti gli sforzi compiuti dai programmatori per consentire ai personaggi di esprimersi pienamente in un ambiente tridimensionale. Al Tokyo Game Show il risultato era tutt'altro che convincente e in alcune occasioni i personaggi assumevano posizioni inverosimili. Per giunta il livello di spettacolarità del gioco era molto inferiore rispetto ad altri titoli del genere, come per esempio Tekken.
Destinato fin d'ora a passare alla storia come il primo picchuaduro poligonale della Konami, **Gasp!** dovrebbe subire nei prossimi mesi alcuni ritocchi nella parte estetica. Vedremo alcuni risultati di questo restyling già al prossimo Shoshinkai. Il Nintendo 64 attende con impazienza il suo picchiaduro di punta!

Fighting Wushu

Fighting Wushu, denominato in codice PF573, è stato finalmente presentato al pubblico lo scorso settembre al Jamma Show di Tokyo. Più che un buon gioco, i visitatori desideravano vedere in funzione la scheda Cobra, diretta rivale del Model 3 targato Sega. Tuttavia la performance è risultata un po' deludente e il gioco non ha colpito più di tanto. **Fighting Wushu**, altrimenti noto come il primo picchiaduro poligonale di Konami, non è riuscito a eclissare un gioco come **Virtua Fighter 3** sul piano della giocabilità e della grafica. A onor del vero, però, **Fighting Wushu** propone un interessante sistema di gioco. Nel corso della partita il nemico "impara" e diventa sempre più forte e ogni personaggio dispone di una propria "curva di apprendimento", permettendo al giocatore di saggiare diversi tipi di combattimento. Ciascun personaggio del gioco è il rappresentante di una famiglia di arti marziali. Konami ha presentato **Fighting Wushu** come esponente di un nuovo genere: quello dei MAOC (Martial-Art Olympic Comedy). Il giocatore potrà scegliere fra 8 combattenti, tutti di origine asiatica, che prenderanno parte a un torneo internazionale nel quale daranno il meglio di se stessi. Le modalità di gioco sono diverse. Scegliendo l'Automatic Mode il giocatore userà il joystick e un solo tasto (non importa quale): tenendolo premuto, le tecniche a disposizione del personaggio verranno mostrate una dietro l'altra; premendolo ripetutamente, diversi personaggi del team eseguiranno delle mosse speciali. In questo tipo di partita, inoltre, anche la parata verrà eseguita automaticamente. Questa opzione è destinata per lo più ai principianti ed è di scarso interesse per gli esperti. Per avere ciò che fa al caso loro, questi ultimi dovranno optare per il "Manual Mode" durante la selezione del personaggio. La Konami ha inserito anche una modalità di gioco originale (non selezionabile) battezzata "Best Player Score Battle". I giocatori che hanno conseguito un punteggio record potranno salvare quest'ultimo in un apposito tabellone insieme alle loro iniziali. Fin qui nulla di innovativo, ma la particolarità di **Fighting Wushu** sta nel fatto che memorizza anche le mosse e le combinazioni del *recordman*. Quando le iniziali di questo campione appaiono sullo schermo nel corso di un combattimento, significa che si sta affrontando un personaggio che usa le mosse e le combinazioni del suddetto. Questa modalità attribuisce ai nemici una grande varietà di stili di combattimento. Sullo schermo verrà visualizzato un misuratore denominato "Martial Art" che mostrerà valori sempre più alti via via che la lotta prosegue. Dato che **Fighting Wushu** si basa sulle arti marziali, la spia in questione rappresenterà l'occasione di sferrare un singolo potentissimo colpo (praticamente un colpo da knock-out). Quando la medesima inizierà a lampeggiare, il giocatore potrà usare le

I PROTAGONISTI

LOTTATORE *Sho-Fu*
STILE *Rakanken*

LOTTATORE *Hibiki*
STILE *Okinawan Karate*

LOTTATORE *Setsuna*
STILE *Koppo Karate*

LOTTATORE *Hua*
STILE *Keiiken*

LOTTATORE *Yun*
STILE *Taekwondo*

LOTTATORE *Tsubaki*
STILE *Ju-Jitsu*

LOTTATORE *Tessin*
STILE *Iken*

LOTTATORE *Shin*
STILE *Taikyokoken*

BEST PLAYERS
01 OK. 07'45"30 SHO
02 WSH 08'20"65 HIB
03 573 08'55"65 HIB
04 TAK 09'29"51 SAO
05 AMD 09'47"93 SAO

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	IMMINENTE

mosse mistiche del suo alter-ego virtuale. Le fasi temporali del giorno costituiscono un importante parametro del gioco. Come nel mondo reale, alcuni stage avranno luogo durante il giorno o durante la notte, a seconda di ciò che verrà deciso dal Fato. Nel corso della partita cambieranno anche le condizioni atmosferiche; il cielo potrà essere soleggiato, piovoso o nuvoloso. Il giocatore non saprà mai dove e quando combatterà, se non a partita iniziata. Tutti questi parametri contribuiscono a conferire un'atmosfera realistica agli incontri. **Fighting Wushu** si avvale inoltre di un sistema di autogestione che permette ai personaggi di effettuare azioni in tutte le direzioni possibili mediante l'uso del joystick: camminare, lanciarsi alla carica, correre, schivare colpi o abbassarsi. Di norma è previsto l'utilizzo di tre tasti: "pugno", "calcio" e "parata" (come in **Virtua Fighter 3**). Ma il problema più grave risiede nella possibilità di saltare. Per fare ciò, i giocatori dovranno eseguire un lesto "giù e su" col joystick. Questo comando fa del salto una mossa difficile da eseguire e a volte il risultato non sarà quello previsto (nella maggiorparte dei casi, infatti, i personaggi si limiteranno a farsi da parte). Le prime impressioni sono dunque non eccessivamente buone. Il sistema di gioco proposto offre qualcosa di originale, come ad esempio il sistema di Intelligenza Artificiale, ma sul piano della struttura di gioco **Fighting Wushu** non è articolato quanto **Virtua Fighter 3**. Inoltre, considerato il livello dei dettagli e la qualità della grafica, **FW** non riesce a porsi sullo stesso piano di un gioco come **Virtua Fighter 3**. Ciononostante, propone una solida struttura di gioco e una bella atmosfera: come biglietto da visita di una eventuale lunga serie di picchiaduro, insomma, non è niente male...

NE SEMPRE.

4 La scelta della forma di pagamento per te più comoda tra quelle indicate nel coupon (ricorda però che la spedizione avverrà dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento).

Spedisci in busta chiusa a: SODIP S.p.A. - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 7 20092 Cinisello Balsamo (MI) o inviare tramite FAX al numero 02/66030267

Sì, desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE per un anno (11 numeri)

Nome ______ Cognome ______ Via e numero ______

CAP ______ Città ______ Prov. ______ Tel. (______) ______

Modalità di pagamento Pagherò l'importo di Lire **50.000** ☐ Con bollettino postale allegato alla rivista

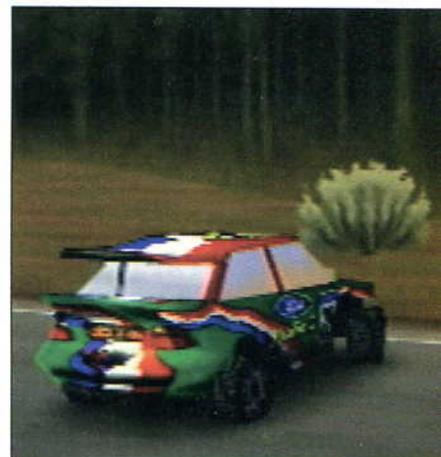
☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero ______

titolare della carta di c. ______ scadenza della carta di c. ______ firma ______

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

SATURN: BURNING RANGER - ... SAMURAI SPIRITS 4 - MEGAMAN X4 - ... FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

Top Gear Rally

Solo un paio di mesi fa ci apprestavamo, pieni di speranza, a recensire **Multi Racing Championship.** Il gioco al riscontro dei fatti si rivelò una mezza delusione e quell'amaro in bocca rimaneva ancora nel momento in cui in redazione è arrivato **Top Gear Rally.** Riuscirà questo titolo a ridarci fiducia in una macchina da cui, per ora, i programmatori non riescono ancora a tirare fuori il meglio (tranne esempi più unici che rari)? Il gioco in questione, prodotto dalla Midway, è una simulazione di guida che, come recita anche il nome, vi porta sugli sconnessi tracciati di Rally. All'inizio della vostra partita avrete a disposizione la miseria di due lentissime vetture e dei primi due tracciati. A questo punto dovrete intraprendere tutta una serie di campionati che vi porteranno verso sfide sempre più difficili. Ogni torneo vinto farà aumentare i bolidi a vostra disposizione e potrete esibirvi su nuovi tracciati. In definitiva avrete cinque percorsi su cui cimentarvi in altrettante condizioni atmosferiche diverse (per un totale di 25 "situazioni di gioco" come direbbe Roberto alias il Baffo) e ben nove vetture, ognuna dotata di particolari potenzialità e caratteristiche. Nessuna macchina ripropone ufficialmente uno dei bolidi impegnati nel mondiale rally ma ne è una vaga ispirazione per quanto riguarda la carrozzeria. A darvi un aiutino per risolvere l'arcano ci pensano i nomi, così che la Ford Escort si chiama ES e la Lancia Delta LD. Una novità, tanto originale quanto inutile, inserita dai programmatori è la possibilità di ridipingere la macchina come si vuole, personalizzandola anche con disegni e scritte sulle fiancate e sul cofano. L'idea non è affatto male, se non fosse che non influenza minimamente l'azione di gioco e, visto che la grafica delle macchina è piuttosto grezza, le differenze non si noteranno poi tantissimo. Senza contare comunque che se giocate con una visuale interna il tutto diventa totalmente inutile. Una cosa un tantino irritante di **Top Gear Rally** è data dal fatto di dover assolutamente disporre di una memory card, che quindi implica una spesa aggiuntiva rispetto a quella della cartuccia. Infatti il gioco parte dandovi possibilità piuttosto scarne che aumentano solo dopo lunghe fasi di gioco e se non potete registrare i vostri risultati sarete costretti a riprendere tutto da capo ogni volta che accendete la vostra potente console.

VOGLIO ESSERE COLIN MC RAE

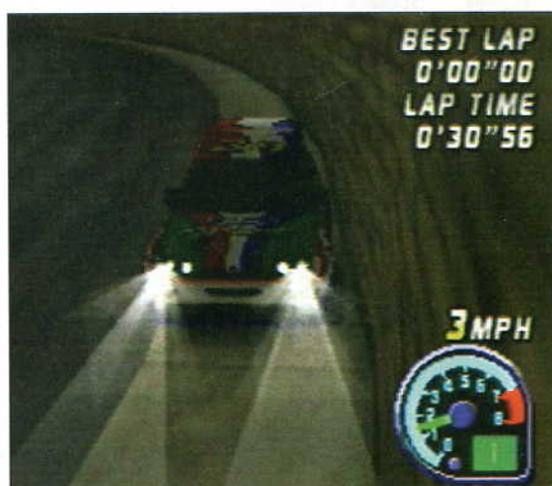
Passando invece ad esaminare i tracciati, questi si presentano molto diversi sia come ambientazione sia come stile di guida che si deve tenere per ottenere il miglior risultato possibile. Si parte con il circuito sulla costa e la giungla che presentano strade larghe e curvoni generalmente veloci, proseguendo poi con il deserto, che con molti dossi e cunette presenta notevoli problemi per governare la macchina. Concludendo poi con la montagna e la miniera, dove le strade diventano drammaticamente strette e le curve decisamente più difficili da affrontare, qui dovrete spesso lasciare l'acceleratore per fare un uso ben dosato dei freni e pennellare al massimo le traiettorie. La prima volta che affronterete ogni tracciato lo farete col bel tempo ma avanzando nei livelli incontrerete la pioggia, la nebbia, le gare notturne e per finire in bellezza, la neve. Tutte queste condizioni, ma soprattutto l'ultima, vi costringeranno a cambiare il vostro stile di guida vuoi perché il vostro campo visivo ne risulta influenzato, vuoi perché la macchina non avrà lo stesso comportamento nei diversi casi. Qui torna utile il settaggio della vettura che è possibile approntare prima di scendere in pista. Avrete la possibilità di selezionare uno sterzo più o meno sensibile a seconda che cerchiate precisione nell'immissione in curva o immediatezza nella risposta. Anche le sospensioni sono importanti perché se ne sceglierete una troppo soffice in un percorso pieno di salti finirete col ritrovarvi a non riuscire più a governare la macchina. Si conclude poi con la selezione degli

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

pneumatici: andrete qui a prendere le lisce nel caso gareggiate sull'asfalto o siate dei patiti della sbandata controllata, e passerete a gomme più scolpite nel momento in cui ricerchiate maggiore aderenza e trazione. E' giunto quindi il momento di scendere in pista in una delle competizioni che vi vengono offerte. Abbiamo già menzionato i campionati, gli unici che vi consentiranno di progredire nel gioco, ma a vostra disposizione avete anche la gara singola, il time attack e la possibilità di sfidare un amico in duelli testa a testa. Le visuali a vostra disposizione sono tre ma virtualmente si riducono a due in quanto un paio sono praticamente identiche. In pratica la scelta si limita all'inquadratura interna con o senza specchietto retrovisore ed esterna dietro la vostra vettura. La scelta come al solito è personale ma bisogna dire che giocando dentro il vostro abitacolo la velocità del gioco è leggermente maggiore visto il minor numero di poligoni che la console deve gestire.

UN MOTORE UN PO' INGOLFATO

La realizzazione tecnica di **Top Gear Rally** presenta degli spunti sicuramente positivi ma anche delle grossolane imperfezioni. Prendiamo la grafica: sia le macchine che gli scenari non si possono definire ricchi di particolari ma sono sicuramente realizzati con buona cura e l'effetto globale che ne risulta non è affatto male. Il clipping è stato ridotto al minimo senza usare lo stratagemma della nebbia anche se forse i programmatori hanno fatto un uso abnorme di altri piccoli trucchetti come ad esempio fare molte curve cieche per ridurre al minimo il campo visivo del giocatore. La giocabilità in sostanza è buona ma il gioco viene penalizzato da una velocità globale decisamente bassa che subisce inoltre ulteriori rallentamenti quando si arriva ad avere più di due macchina sullo schermo. Notate bene che i programmatori hanno fatto in modo di non averne mai più di tre contemporaneamente se no chissà cosa sarebbe successo! Questa situazione non certo brillante ma neppure disastrosa precipita clamorosamente nel momento in cui si decide di sfidare un amico in una emozionante sfida in split screen. Qui se ne vedono veramente di tutti i colori, o forse sarebbe meglio dire NON se ne vedono visto che l'area di gioco è ridotta a un francobollo. A peggiorare il tutto si avverte una velocità ulteriormente ridotta (qui non basta usare la visuale interna per migliorare la situazione) e un clipping decisamente eccessivo.

Puck

Lentamente la situazione sta migliorando e Top Gear Rally rappresenta sicuramente un passo avanti rispetto a Multi Racing Championship sotto diversi punti di vista. La giocabilità è sicuramente maggiora e l'azione di gioco, una volta superati gli stage iniziali, si fa divertente. Il clipping, anche senza il ricorso all'odiatissima tecnica della nebbia all'orizzonte, è minimo a dimostrazione di una discreta padronanza tecnica da parte dei programmatori. Sfortunatamente a compensare queste note positive c'è una velocità ancora piuttosto bassa, soprattutto usando la visuale esterna, e uno split screen davvero ridicolo, con un'area di gioco lillipuziana e gravi problemi tecnici. Un titolo quindi dalle due facce che comunque non è da buttare anche se il primo capolavoro automobilistico (considerando Mario Kart una categoria a parte) deve ancora arrivare... ma quando?

SI RINGRAZIA MICROMEDIA PER LA CARTUCCIA

PAGELLA

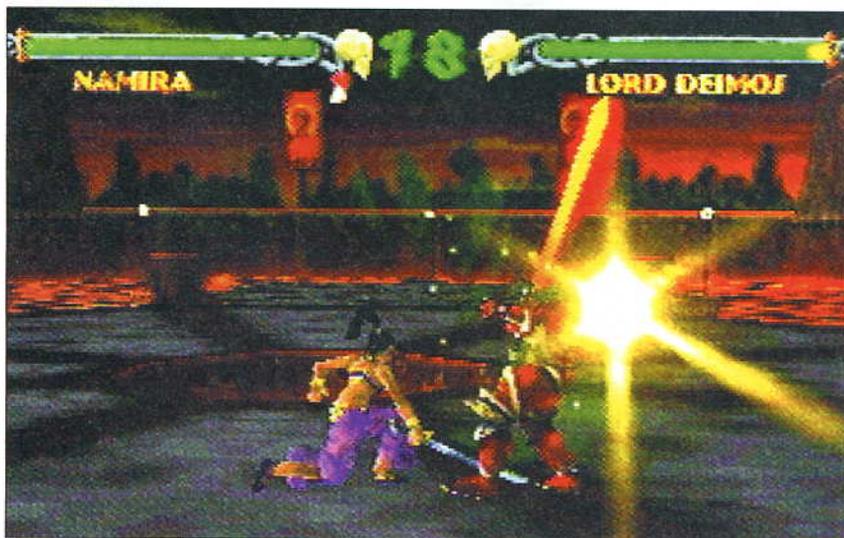
GRAFICA	82
SONORO	77
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	82

Mace

Come abbiamo avuto modo di dire già in diverse occasioni, le trame dei videogiochi non brillano quasi mai per originalità e, nella maggior parte dei casi, si tratta di stupidi e banali pretesti per giustificare un torneo di lottatori, un'invasione aliena e molto altro ancora. Anche in questo campo poi, i programmatori sono soggetti a delle mode, tanto che si possono trovare decine di titoli che, con leggere varianti, hanno tutte una medesima trama. E' questo ovviamente il caso dei picchiaduro, genere che, negli ultimi anni aveva come principale fonte di ispirazione la necessità, da parte di uno o più personaggi, di vendicare la morte del fratello, della sorella, del cane o di altri parenti, combattendo con il malvagio di turno. Ultimamente però, sembra che l'attenzione degli sviluppatori si stia spostando su un nuovo filone, ovvero la ricerca da parte dei vari lottatori di misteriosi materiali minerali e preziosi che sono in grado di donare forza e potere a chi li possiede. Questa trama deve essere particolarmente cara ai produttori di software per Nintendo 64 visto che, prima in **Dark Rift** e in **WarGods**, e ora anche in **Mace** sono state utilizzate variazioni sul tema proprio di questa idea. In **Mace**, ultimo prodotto della Midway, il giocatore deve vestire i panni di uno dei dieci lottatori disponibili, nel tentativo di sconfiggere tutti gli avversari presenti prima di poter sfidare Asmodeus, malvagio signore delle tenebre e possessore del Mace, oggetto magico che garantisce immortalità e poteri quasi illimitati, proprio nel tentativo di rubargli il prezioso oggetto.

NESSUNA NOVITA'

Come avete appena avuto modo di leggere, non si può certamente dire che la trama di **Mace** brilli per originalità ma, in fondo, in questo genere di giochi questo aspetto non ricopre certamente un'importanza fondamentale.
Fondamentali invece per il successo di un titolo, sono la struttura di gioco e la realizzazione tecnica; cominciamo quindi a esaminare il primo dei due aspetti. Poco o nulla da segnalare nel settore delle opzioni; è come sempre possibile configurare a proprio piacimento il sistema di controllo, il sonoro, il livello di difficoltà, il numero di crediti a disposizione e il tempo limite di ogni combattimento. Gli unici due aspetti interessanti in questo settore sono la possibilità di inserire o eliminare sia le Fatality (le ormai classiche mosse che permettono, una volta concluso un combattimento di "terminare" l'avversario in maniera particolarmente cruenta) e di vedere o non vedere, dopo ogni colpi andato a segno, il sangue sgorgare dalla ferita causata all'avversario.

Per quanto riguarda i combattimenti veri e propri, non sono presenti particolari innovazioni a livello strutturale; i dieci combattenti presenti infatti non si differenziano di molto dai canoni settati da altri titoli del genere (ninja, mostri di vario tipo e donne guerriero...) e anche le loro mosse sono state già viste in almeno una decina di altri prodotti. Con queste

Le varie ambientazioni di gioco, seppure non particolarmente curate, sono tutte realizzate in maniera discreta

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

Le mosse speciali presenti in Mace sono abbastanza classiche e non offrono nulla di nuovo

premesse, è quindi facile prevedere che **Mace** non si differenzi per nulla da tutti gli altri titoli del genere disponibili per Nintendo 64. Sfortunatamente bisogna ammettere che è veramente così; si può tranquillamente affermare che la struttura di gioco è quanto di più classico si sia mai visto ultimamente, con le solite mosse, le solite tecniche da utilizzare per vincere e la solita noia che sopraggiunge dopo pochi minuti di gioco...

MACE VS DARK RIFT VS WARGODS

A questo punto, per salvare un titolo che, come abbiamo appena scritto, non ha nulla di nuovo da offrire a livello strutturale, bisogna perlomeno sperare in una realizzazione tecnica di prima qualità che riesca, con trovate grafiche spettacolari e con innovazioni a livello tecnico, a offrire qualche spunto di interesse e che lo distacchi dagli altri titoli del genere disponibili. Confrontato con gli altri picchiaduro tridimensionali presenti per Nintendo 64, è evidente che **Mace** può essere con tutta probabilità considerato il migliore, ma questo non deve essere per forza considerato un fatto positivo, visto che la qualità media dei beat'em up per la console targato Nintendo è veramente bassa. Effettivamente, paragonando l'ultimo titolo di Midway a prodotti quali **Tekken** e **Virtua Fighter 2**, veri capolavori del genere disponibili per console teoricamente meno potenti, appare subito evidente che gli ultimi due titoli citati sono nettamente superiori. I lottatori di **Mace** infatti, pur essendo di discreta fattura, non convincono pienamente nel settore delle animazioni (alcuni movimenti dei lottatori potevano essere curati senza dubbio con più attenzione) e anche le mosse speciali non sono certamente spettacolari; discorso analogo può essere fatto anche per i fondali. Piuttosto scadente invece è il sonoro che, soprattutto nelle digitalizzazioni sembra abbastanza grezzo e mal realizzato (basta sentire la voce che annuncia i lottatori che prendono parte all'incontro per capire cosa intendo) e che comunque, anche nelle musiche e negli effetti, non brilla certamente per qualità. Se la realizzazione tecnica non riesce a offrire nulla di particolarmente nuovo o elevato qualitativamente, lo stesso può essere detto anche per la giocabilità e la longevità. Sin dalla prima partita infatti si ha la spiacevole sensazione di aver già affrontato le stesse situazioni, utilizzando sempre le stesse mosse e le stesse tecniche in decine di titoli del genere. Uno dei pochi punti a favore di **Mace** è senza dubbio il sistema di controllo che risponde in maniera precisa e puntuale alle sollecitazioni del joypad; questo fatto, insieme alla presenza di mosse speciali e fatality abbastanza semplici da eseguire, permette di compiere sequenze di mosse e combo piuttosto spettacolari e potenti. Ancora una volta però, c'è da sottolineare la non eccelsa intelligenza artificiale dei lottatori; nei livelli di difficoltà più bassi, e comunque anche in quello di base, è possibile sconfiggere gli avversari utilizzando in maniera continua e sistematica sempre le stesse mosse; senza dubbio un altro aspetto negativo visto che non è particolarmente divertente e coinvolgente premere continuamente lo stesso tasto. Questo problema, oltre a influire sulla giocabilità, diminuisce sensibilmente anche la longevità. In fondo, chi può mai avere voglia di giocare a un titolo in cui non è necessaria nessuna tecnica per vincere? Non è facile, confrontando **Mace** con gli altri titoli del genere disponibili per Nintendo 64, dire quale sia il migliore anche se, probabilmente, si può restringere la lotta tra **Dark Rift** e **Mace** (**WarGods**, in effetti, è veramente orribile). I due giochi, a mio modesto parere, si trovano su un piano di parità; si tratta di due titoli decenti che, comunque, non fanno onore alle notevoli capacità del Nintendo 64.

I lottatori non sono certamente originali; ninja, soldati e mostri di vario tipo si sono già visti in decine di titoli del genere

I lottatori sono di dimensioni veramente notevoli; peccato che per questo motivo l'area di gioco sia leggermente ristretta

SI RINGRAZIA
D+ INTERNATIONAL
PER LA CARTUCCIA

Un altro picchiaduro tridimensionale per Nintendo 64, un'altra grossa delusione. Mace non è un titolo particolarmente brutto o mal realizzato ma, vedendo quello che i programmatori sono riusciti a ottenere da console ritenute meno potenti, stupisce che questo sia il massimo che si possa avere dal 64-bit della Nintendo. La realizzazione tecnica non offre nulla di nuovo e i lottatori, di dimensioni peraltro ragguardevoli, mostrano alcune lacune soprattutto nelle animazioni mentre il sonoro, in particolar modo nel parlato digitalizzato, è senza dubbio tra i peggiori che abbia mai sentito in questi ultimi mesi. Come abbiamo già scritto più volte nell'introduzione poi, anche la struttura di gioco e la giocabilità non sono in grado di offrire nulla di nuovo e anche il livello di difficoltà non è calibrato alla perfezione; è quindi evidente che non si tratta di quel capolavoro che tutti speravamo di poter giocare. Sembra proprio che non ci sia pace per i possessori di Nintendo 64: i titoli a disposizione per questa console infatti, sono veramente pochi e, nel campo dei beat'em up, non esiste ancora un prodotto di vera qualità.

PAGELLA

GRAFICA	73
SONORO	57
GIOCABILITÀ	68
LONGEVITÀ	64
GLOBALE	67

Bomberman 64

In un periodo in cui i videogiochi si stanno evolvendo a grande velocità, con continue innovazioni a livello tecnico e con la produzione di giochi sempre più complessi, può ancora succedere che un titolo con una struttura di gioco semplice e, per certi versi anche banale, riscuota un notevole successo di pubblico; è questo, per esempio, il caso di **Bomberman**, prodotto ormai leggendario targato Hudsonsoft che nel corso degli anni è stato convertito praticamente per qualsiasi sistema. Questo popolarissimo titolo giunge ora anche sul Nintendo 64 e i programmatori, nel tentativo di sfruttare al meglio le potenzialità della console a 64-bit della Nintendo, hanno deciso di utilizzare un nuovo approccio a livello tecnico, trasformando la grafica bidimensionale che caratterizzava tutte le precedenti versioni in tridimensionale. Saranno riusciti nell'impresa di migliorare un titolo già quasi perfetto? Continuate a leggere per scoprirlo...

TIRA-LA-BOMBA, TIRA-LA-BOMBA...

Come è già successo in tutte le precedenti versioni di **Bomberman**, sono due le modalità di gioco a disposizione: la partita in singolo e la sfida con altri esseri umani, in questo caso fino a quattro. La struttura di gioco, a seconda dell'opzione selezionata, varia sensibilmente, tanto che, pur rimanendo intatto il concetto base (lanciare le bombe), possiamo quasi affermare che si tratta di due giochi ben distinti. Nel gioco in singolo, il compito del nostro eroe è quello di ritrovare dei piccoli foglietti dorati che possono essere contenuti in alcuni oggetti che compongono il fondale oppure custoditi dai nemici. Rispetto alle precedenti versioni, la ricerca è diventata un elemento senza dubbio più importante, visto che per riuscire a progredire nell'avventura è fondamentale distruggere tutto quello che è presente su schermo per trovare i già citati foglietti. Tanto per fare un esempio, nella prima fase di gioco bisogna scovare quattro passaggi che teletrasportano **Bomberman** vicino a un cristallo; un paio di questi passaggi sono chiaramente visibili, il terzo è nascosto in un angolo mentre per raggiungere il quarto è necessario far esplodere due colonne per far aprire una grata. A sottolineare la decisione dei programmatori di rendere più importante l'elemento di ricerca, è la sensibile diminuzione del numero dei nemici presenti su schermo. Nelle prime sezioni di gioco infatti i pochi avversari che si incontrano sono facilmente eliminabili o evitabili e non creano nessun problema o contrattempo. Comunque, per riuscire ad avanzare nel corso del gioco in maniera più agevole, è necessario utilizzare tutte le potenzialità distruttive a disposizione del Bomberman; oltre alle bombe inizialmente in dotazione, bisogna quindi raccogliere utili power-up che incrementano il numero di ordigni esplosivi a disposizione, che aumentano il raggio d'azione dell'esplosione o che trasformano le armi in vere e proprio bombe comandate a distanza. La sezione più divertente di **Bomberman** comunque, in qualsiasi sua versione, è sempre stata quella che permette a più esseri mani di scontrarsi; la struttura di base non è cambiata in questa fase, anche se sono state fatte alcune modifiche dovute soprattutto alle potenzialità tecniche della console. In generale, lo scopo del giocatore rimane quindi quello di eliminare gli altri tre Bomberman presenti su schermo (questa è una novità, visto che in precedenza era possibile giocare fino in sei) utilizzando tutte le armi a sua disposizione; anche in questo caso sono presenti i classici potenziamenti per le bombe, così come è possibile raccogliere le bombe per poi lanciarle e calciare gli ordigni dopo averli lasciati per terra. E' molto importante imparare a utilizzare al meglio queste due abilità visto che, colpendo un avversario lo si può stordire per un breve periodo di tempo e, quindi, eliminarlo più facilmente. Sono state inoltre completamente ridisegnate le arene di gioco tanto che ora si combatte in veri e propri ambienti tridimensionali in cui, grazie alle scale, è possibile muoversi su diversi piani di gioco. Quando il tempo limite sta per scadere poi, a seconda del fondale si può assistere a un diverso effetto grafico; nello stage marino, per esempio, il livello dell'acqua sale velocemente mentre in altri ci sono meteoriti o pareti che si chiudono diminuendo l'area di gioco e rendendo la

Nel mondo della neve, una bomba ben piazzata permette di causare una potentissima valanga

Alcuni nemici sono particolarmente facili da eliminare; basta stordirli con una bomba, e poi aspettare che esploda

Peccato solamente che il numero di avversari da sfidare nel gioco in multiplo, sia stato ridotto a quattro...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	HUDSONSOFT
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4

sopravvivenza più difficile. Uno dei principali difetti di questa modalità di gioco era che una volta morti, bisognava restare a guardare giocare gli altri fino a quando non rimaneva solo un Bomberman. Per risolvere questo problema i programmatori hanno inserito una interessante novità; dopo essere esplosi il personaggio rimane in gioco come fantasma! Questo vuol dire che, seppure non si può più vincere questo round, è possibile dare fastidio agli avversari, aggrappandosi a loro e rallentandoli (questo permette di vendicarsi dell'avversario che ci ha eliminato).

UN PASSATEMPO ESPLOSIVO...

Come ho già avuto modo di scrivere, la grafica è uno degli aspetti che ha subito i maggiori cambiamenti in **Bomberman**; il passaggio a un mondo completamente tridimensionale ha decisamente giovato al titolo targato Hudson, e le varie ambientazioni, seppure non eccessivamente complesse, sono realizzate con cura e attenzione. Purtroppo, come accade ormai in troppi titoli per Nintendo 64, alcuni inspiegabili rallentamenti sono visibili nei punti in cui sono presenti molti poligoni su schermo. Un fatto che poi non mi ha convinto pienamente, ma questa rimane comunque una opinione strettamente personale, è la leggera diminuzione dell'area di gioco nella sfida multipla; unita alla possibilità di calciare e di raccogliere sin dall'inizio le bombe, questo fatto rende il gioco un po' più caotico, aumentando la velocità d'azione, eliminando però la necessità di studiare con precisione dove piazzare gli ordigni esplosivi. Non propriamente positivo il giudizio che riguarda la sezione sonora; la musiche infatti sono abbastanza insopportabili mentre gli effetti, di fattura discreta, sono comunque abbastanza sporadici e limitati. La longevità è garantita sia dalla discreta difficoltà della sfida in singolo che dalla possibilità di giocare con amici, mentre la struttura di gioco ha subito alcuni cambiamenti; l'utilizzo della grafica 3D, che ha offerto ai programmatori la possibilità di far muovere Bomberman in una nuova dimensione, è stato sfruttato per rendere più importante la ricerca. Ora non è più sufficiente distruggere tutto quello che è presente sullo schermo, ma si devono anche guardare con attenzione le varie parti che compongono ogni livello per capire in che modo possono essere raggiunte determinate zone che a prima vista sembrano inaccessibili. Benché non si tratti di un vero capolavoro, **Bomberman 64** rimane comunque un titolo abbastanza godibile e giocabile, in grado di far divertire gli amanti del genere.

Paolo

Pur rimanendo sempre un titolo di discreta qualità, devo ammettere di essere rimasto leggermente deluso da questa nuova edizione di *Bomberman*. Alcune novità inserite dai programmatori sono senza dubbio interessanti ma, in generale, mi è sembrato che si sia perso qualcosa rispetto alle versioni precedenti. Il gioco in singolo garantisce una buona dose di divertimento (la diminuzione dei nemici rende però più importante il fattore ricerca), anche se bisogna sottolineare che l'opzione più divertente rimane comunque quella che permette di sfidare avversari umani; proprio in questa fase abbiamo le novità più interessanti, prima fra tutte la possibilità di disturbare gli avversari una volta morti. Il passaggio alle tre dimensioni ha certamente giovato al look del gioco, che ora è senza dubbio più curato, ma bisogna comunque sottolineare le presenza di alcuni rallentamenti; non mi ha invece particolarmente convinto il sonoro che, tanto nelle musiche quanto negli effetti, sarebbe potuto certamente essere curato maggiormente. *Bomberman 64* rimane comunque un buon titolo, in grado di offrire ore di divertimento a tutti gli amanti del genere ma, onestamente, speravo che i programmatori della Hudsonsoft sarebbero riusciti a ottenere di più dal 64-bit targato Nintendo.

Come in Mario 64, anche in Bomberman 64 è possibile allargare e ruotare la visuale di gioco

Le bombe radiocomandate sono certamente l'arma più utile; permette infatti di eliminare nemici senza rischiare di rimanere coinvolti nella detonazione

SI RINGRAZIA CRAZY VIDEO PER LA CARTUCCIA

PAGELLA

GRAFICA	78
SONORO	72
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	80

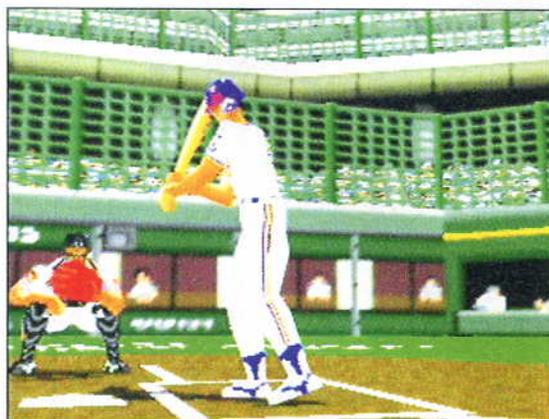
Power League 64

I giapponesi, prima di aver istituito quella lega di vecchi pensionati del calcio che è la Japan League, avevano già fatto la medesima cosa, ottenendo gli stessi mediocri risultati spettacolari, con un campionato di baseball. La disciplina dei vari Ken Griffey Jr e Mike Piazza è infatti l'unico sport di squadra statunitense ad aver ottenuto un certo successo nella terra del Sol Levante e non c'è quindi da stupirsi se una buona fetta dei titoli sportivi per Nintendo 64 siano ambientati sulle basi del diamante. Così come ci siamo abituati nei giochi di calcio a barcamenarci fra Jubilo Iwata, i Verdy e gli S-Pulse così anche in questo caso dovrete fare il callo a giostrarvi fra le 12 squadre nipponiche e i loro sconosciuti (e incomprensibili a causa degli ideogrammi) campioni. **Power League 64**, pur senza concedere troppo alla cura grafica delle sezioni di scelta, dispone di una discreta varietà di opzioni che vi consentirà di cimentarvi in singole partite, in un intero campionato oppure in una divertente gara di home run in cui il vostro battitore prescelto dovrà cercare di spedire in orbita, o giù di lì, una serie di lanci forti e dritti. Fatto questo potete passare alla selezione delle squadre e dei giocatori da mandare in campo. Particolare importanza riveste come sempre la scelta del lanciatore partente, che deve essere in ottima forma per poter reggere l'impeto degli avversari. Se giocate in amichevole o se vi cimentate nella gara di fuoricampo potrete anche selezionare in che stadio giocare fra i molti disponibili, fedeli riproduzioni degli avveniristici impianti nipponici e che nulla hanno da invidiare al Yankee Stadium di New York o allo Sky Dome di Toronto. Appena scesi in campo, colpisce subito la cura grafica che è stata usata per i giocatori. Sfortunatamente però la loro enorme dimensione si rivela in alcuni frangenti controproducente in quanto le inquadrature troppo strette non consentono di avere una visione globale di quanto accade in campo. Durante le fasi di attacco si apprezza molto il joypad analogico. Grazie a questo infatti riuscirete ad angolare con precisione millimetrica i tiri: se col pad digitale riuscivate solamente a dare vagamente la direzione, ora potete pure graduare lo spostamento del tiro dall'ipotetico centro del bersaglio. Dopo ogni lancio comunque, nel caso il battitore non l'abbia colpito, vi verrà mostrata una sovrimpressione con un rettangolo che mostra l'area valida per lo strike e dove effettivamente è arrivato il vostro colpo. Basta discussione su ball e strike quindi, se tocca l'area è valido se no no. I problemi difensivi sorgono se il battitore colpisce, poiché anche se la scelta del giocatore più vicino a dove impatterà la palla è accurato, non è così facile saltare e tuffarsi per riuscire a raggiungere i colpi dalle traiettorie più beffarde. Cosa che nuoce al gioco non solo in spettacolarità ma anche nel realismo. In **Power League 64** ancora più difficile di lanciare è battere. Anche se il sistema di controllo vi consente una buona direzionalità del vostro colpo, centrare la palla è difficile per un lieve ritardo nella risposta agli impulsi e per una traiettoria della palla che non sempre appare realistica. **Power League 64** consente partite molto accurate sotto il profilo della simulazione ma non sembra possedere quella carica di spettacolarità e quell'azione coinvolgente che sarebbero serviti per decretarne il successo presso il grande pubblico. Non dubitiamo comunque che la Hudson ci farà presto o tardi pervenire un'altra versione in cui, speriamo, riescano a correggere queste lievi imperfezioni. Nel frattempo l'acquisto è consigliato solo ai veri patiti del baseball.

Puck

GLOBALE **83**

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**HUDSON**
GENERE	**SPORTIVO**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1-2**

SI RINGRAZIA ATLANTIDE PER LA CARTUCCIA

Nei pochi mesi di vita del Nintendo 64 abbiamo già avuto diversi esempi di giochi di baseball. Power League 64 si inserisce in questo mercato presentando sicuramente dei punti di forza ma anche delle evidenti lacune. La grafica è generalmente buona anche se la varietà non è certo eccezionale. I veri problemi derivano da alcune imperfezioni del sistema di controllo. Battere non è sicuramente cosa facile ma forse in questo caso la difficoltà risulterà eccessiva soprattutto per chi non è pratico di questo sport. Dal punto di vista della difesa i problemi sono legati al recupero della palla, in quanto è difficile eseguire salti o tuffi per cercare di recuperare in extremis, e il lancio alle basi non è molto intuitivo. Il risultato è una simulazione piuttosto accurata ma poco coinvolgente e altrettanto poco spettacolare che affascinerà i patiti ma non riuscirà a catturare più di tanto quella dei semplici curiosi.

Extreme G

Vista l'ambientazione futuristica di **Extreme G**, i programmatori hanno avuto totale libertà nel creare una trama bizzarra e particolare. Infatti questo titolo è ambientato in un futuro così lontano che gli uomini non vivono più sulla Terra; fortunatamente la nostra razza è riuscita a comprendere che la fine del nostro amato pianeta stava per arrivare e ha costruito un nuovo satellite nello spazio per poi colonizzarlo. Per divertirsi anche su questo nuovo pianeta, gli uomini del futuro hanno organizzato l'Extreme G Tournament, una competizione in cui viene miscelata la realtà virtuale con competizioni di moto radio guidate e vere corse motociclistiche. Proprio la Terra, con il suo paesaggio desolante è l'ambiente per questo genere di competizione; i veicoli sono quindi stati trasportati sui tortuosi tracciati del nostro vecchio pianeta per partecipare alla più importante corsa del secolo. Accendete i motori e preparatevi per la più incredibile gara a cui abbiate mai avuto modo di partecipare...

MA EXTREME G E' IL CUGINO DI WARREN G?

Dopo aver settato tutte le opzioni di gioco e stabilito il tipo di competizione a cui volete partecipare tra le numerose varianti presenti (descritte tutte nell'apposito box), non resta che selezionare il proprio mezzo preferito tra i sei a disposizione e incominciare a giocare. Oltre alle sei moto appena citate, sono presenti anche altri sette veicoli, tutti controllati dal computer, contro cui si deve gareggiare se, per esempio, si è selezionata la modalità Tournament. Questi mezzi, ognuno con nomi esotici quali Locus, Blaze e Phatti, sono dotati di armi discretamente potenti e di una intelligenza artificiale degna di nota; oltre ad avere uno stile di guida ben preciso, gli avversari sono abili a utilizzare i missili in dotazione e colpiscono con discreta precisione i concorrenti che li sopravanzano. In aggiunta alle diverse armi appena citate, i giocatori hanno a propria disposizione anche tre turbo che raddoppiano per alcuni istanti la velocità massima della moto. Sfortunatamente, vista la notevole velocità a cui si muovono questi tecnologici mezzi, il controllo diventa particolarmente difficile: questo fatto costringe il giocatore a utilizzare questi utili gadget solamente nei lunghi rettilinei. Accelerazioni troppo rapide possono infatti portare a una serie di scontri e a una riduzione della velocità. Da sottolineare inoltre che, al contrario di quanto accade in molti altri titoli del genere, anche i piloti controllati dal computer hanno in dotazione tre turbo e, questo fatto, rende senza dubbio la competizione più avvincente e interessante. Altra caratteristica certamente interessante è la presenza di una notevole quantità di armi che devono essere utilizzate per eliminare o rallentare i piloti avversari. Nel corso di ogni gara infatti, possono essere raccolti missili a ricerca, laser, mine di diverso tipo e potenza oltre a scudi energetici per proteggersi dai colpi avversari o addirittura invisibilità che permette di sorpassare un altro concorrente senza essere visti; è indubbio che utilizzare queste armi nella maniera più corretta è indispensabile se si vuole avere qualche possibilità di conquistare la vittoria al termine della gara.

PIU' VELOCE DELLA LUCE!

Giocando a **Extreme G**, non si può certamente dire che i programmatori non abbiano cercato di realizzare un titolo veloce e con uno scrolling particolarmente fluido. Il gioco è infatti incredibilmente veloce, tanto che in alcune occasioni questo fatto può essere considerato un difetto e un aspetto negativo; anche a causa dei tracciati di gioco, estremamente contorti, può capitare di perdere completamente il senso dell'orientamento e di trovarsi a sbattere ripetutamente contro le barriere di protezione situate ai lati della pista nel tentativo di recuperare il controllo della moto. Fortunatamente il veicolo non si ferma ogni volta che ha un incidente ma rallenta solamente la sua velocità sotto le 100 miglia orarie (tra l'altro, questo è uno dei pochi titoli del genere in cui è veramente necessario utilizzare i freni). A rendere ancora più evidente il problema dell'estrema velocità di gioco, ci pensa poi il fastidiosissimo effetto nebbia che purtroppo caratterizza ormai troppi titoli disponibili per Nintendo 64. Per evitare che risultino evidenti a livello visivo problemi di bad clipping e pop-up, i programmatori hanno ben pensato di avvolgere buon parte dei fondali in una fitta coltre di nebbia (in alcune sezioni c'è invece una tempesta di sabbia); questo fatto ovviamente non permette di vedere con leggero anticipo la conformazione del tracciato costringendo, in alcuni casi, a incredibili frenate o a manovre degne del miglior pilota di Formula 1 nel tentativo di riuscire a rimanere sul tracciato. Altra interessante caratteristica a livello grafico è la presenza di due diverse visuali di gioco, una esterna, dal retro della vettura e una interna. Proprio utilizzando quest'ultima inquadratura la sensazione di velocità aumenta leggermente, così come diventa più difficile controllare la vettura. Mantenere la moto in strada diventa un'impresa più complessa e le curve devono essere effettuate con molta cautela se si vuole terminare la gara tutti interi. A livello sonoro bisogna sottolineare che la qualità delle musiche è

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

DA SOLO O IN COMPAGNIA

Uno degli aspetti che maggiormente colpisce di Extreme G è la notevole quantità di modalità di gioco presenti, sia per il gioco in singolo che per quello multiplo. Ecco una rapida descrizione di tutte le opzioni presenti:

1 GIOCATORE

TOURNAMENT
In questa competizione bisogna gareggiare contro 7 veicoli controllati dal computer. Per riuscire a proseguire bisogna riuscire a terminare la gara entro una certa posizione, così come è necessario vincere la lega a livello easy se si vuole concorrere nei rimanenti due livelli di difficoltà.

PRACTICE
Questa opzione serve per imparare al meglio le caratteristiche e le peculiarità di ogni singolo tracciato; una volta che avete raggiunto un percorso nel Tournament Mode, questo diventa subito disponibile anche nel Practice.

TIME TRIALS
Si tratta della classica competizione contro il cronometro. Non sono ovviamente presenti dei veicoli computerizzati e, tutto quello che ci attende, è un circuito completamente libero da ostacoli. I migliori tempi vengono poi salvati offrendo quindi un ulteriore motivo di sfida.

SHOOT-'EM-UP
I piloti avversari sono stati sostituiti, in questa competizione, con dei droni. Il compito del giocatore è quello di eliminarne il maggior numero possibile in tre giri, utilizzando sia le armi che si hanno in dotazione inizialmente sia quelle che possono essere raccolte sulla pista.

2-4 GIOCATORI

HEAD-TO-HEAD
Si tratta della classica gara uno contro uno in cui bisogna sconfiggere l'avversario umano attraverso uno qualsiasi dei tracciati a disposizione senza nessun pilota computerizzato presente in pista.

CUP
Fino a sedici esseri umani possono competere in gare uno contro uno in questo torneo a eliminazione diretta. La finale, con solamente due concorrenti in pista, serve per assegnare la prestigiosa Extreme G Cup.

BATTLE TRACK
Da due a quattro giocatori possono affrontarsi in questa opzione di gioco. Ambientata in arene costruite appositamente per questa competizione, l'unico scopo di questa gara è quello di distruggere i veicoli avversari; ovviamente, sono presenti diversi power-up molto potenti.

FLAG GAME
Delle bandiere sono state posizionate lungo tutto il tracciato e il compito del giocatore è, in tre giri di pista, di raccoglierne il maggior numero possibile. Queste bandiere sono messe in posizioni predefinite e, una volta raccolte, compaiono nuovamente dopo pochi istanti, permettendo quindi la raccolta anche nel giro successivo.

TOURNAMENT
E' presente anche una opzione praticamente identica al Tournament Mode in singolo. L'unica differenza è che è sufficiente che uno solo dei due concorrenti sia qualificato per permettere a entrambi di continuare nella competizione.

La notevole velocità di gioco è senza dubbio uno degli aspetti che colpisce maggiormente di Extreme G; peccato solamente che, per ottenere questi risultati, i programmatori abbiano dovuto ricorrere a quel fastidioso effetto nebbia che, purtroppo, causa diversi problemi anche nella giocabilità.
Eh sì perché, proprio per la scarsa visibilità in pista può capitare di commettere errori altrimenti evitabili. Extreme G rimane comunque un buonissimo titolo, che può contare su una notevole varietà di situazioni e di opzioni interessanti, su una discreta struttura di gioco e su un sistema di controllo abbastanza preciso, peccato solo che gli sviluppatori abbiano ancora dovuto ricorrere a questi "trucchetti" grafici per evitare il pop-up e il bad clipping penalizzando un prodotto che sarebbe potuto essere senza dubbio migliore.

generalmente discreta, anche se ho trovato alcuni accompagnamenti musicali abbastanza insopportabili dopo lunghe sessioni di gioco mentre gli effetti sono di buona qualità. Si tratta certamente di un titolo interessante e che si colloca, ovviamente dopo **Mario Kart 64**, al secondo posto nella classifica dei racing game disponibili per Nintendo 64. Questo perché, malgrado una velocità e una fluidità senza dubbio superiori rispetto al titolo Nintendo, a causa dei già citati difetti a livello grafico, il controllo del mezzo non è sempre impeccabile e questo causa una evidente diminuzione della giocabilità. Veramente notevole infine la longevità viste le numerose varianti presenti, tutte abbastanza interessanti e divertenti che consentono sfide fino in quattro contemporaneamente.

End

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	81
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	82

Dopo preview, news e indiscrezioni di vario tipo è finalmente arrivato il momento del lancio ufficiale della versione Saturn di **Duke Nukem 3D**, l'unico titolo assieme a **Quake** che è stato in grado di spodestare su Personal Computer l'egemonia dei vari **Doom** nella categoria da loro stessi creata. La prima notizia filtrata su questa attesa conversione era stata, ormai mesi e mesi fa, l'attribuzione dell'incarico alla Lobotomy Software che già aveva prodotto per la console Sega l'ottimo **Exhumed**. Con un biglietto da visita del genere non correvamo il minimo pericolo di ritrovarci tra le mani un fiasco e quindi eravamo certi che il nostro lavoro si sarebbe limitato a dover valutare se si trattasse di un ottimo gioco o di un vero capolavoro. Fortunatamente non siamo rimasti delusi.

COLPITI E AFFONDATI

Chiunque abbia giocato a **Exhumed** sa quanto sia raffinato dal punto di vista grafico, sia per quanto riguarda la definizione che la fluidità e la velocità dello scrolling. Si pensava di aver raggiunto ormai il massimo che il Saturn potesse offrire e invece **Duke Nukem** va ben oltre fissando un nuovo standard con cui tutti i concorrenti dovranno misurarsi. Tutti i livelli, che sono la fedele trasposizione di quelli proposti nella versione originale per Personal Computer, anche se non presentano alcune piccole texture, sono stati impreziositi con nuovi e spettacolari effetti visivi e di luce che donano all'ambientazione un fascino nuovo e particolare che accresce di molto l'atmosfera globale. Nonostante questo, durante le partite non si avvertono rallentamenti neppure nelle fasi più concitate rendendo questa conversione quanto di più vicino a una ambientazione virtuale si possa ottenere sul Saturn. Una volta superato lo stupore iniziale per la raffinatezza dell'aspetto visivo, cosa non facile poiché **Duke Nukem** offre un crescendo spettacolare di livello in livello, si rimane altrettanto piacevolmente colpiti dalla giocabilità. Poco infatti sarebbe servito avere un capolavoro grafico che risultasse però ingiocabile. Inoltre non sarebbe stato nello stile della Lobotomy Software che invece ha riportate nel modo altamente fedele, e talvolta migliorato, tutti gli elementi di gioco originali. Mostri, arsenale e power-up vantano una varietà di tutto rispetto. I livelli poi sono molto ampi dal punto di vista delle dimensioni e vi ci vorrà parecchio tempo per terminarli in modo definitivo, scoprendo cioè tutti i bonus e i passaggi segreti, tutto questo già al primo livello di difficoltà. Aumentando però il grado di complessità il risultato è più che positivo e non scadendo nella frustrazione il gioco diventa via via più intrigante e coinvolgente assicurandovi decenni di divertimento. Per quanto riguarda il design stesso dei livelli dobbiamo ricordare che con **Duke** si va altre quel filone di giochi, diciamo la prima generazione del genere sparatutto in soggettiva, in cui le ambientazioni erano praticamente composte solamente da corridoi intervallati di tanto in tanto da grandi stanze. Qui gli ambienti hanno un realismo e una varietà maggiori andando a ricostruire architetture più complesse e spettacolari dando finalmente la sensazione di muoversi in un ambiente vero e non in un dungeon costruito ad hoc per piazzarci dentro dei mostriciattoli da far saltare per aria.

Il gore e la giocabilità della versione PC sono qui, sul Saturn!

E anche i particolari più piccanti sono sopravvissuti alla scure della censura! Siete autorizzati a sbavare...

SUPERATO L'INCUBO DI DOOM

Dopo la sconvolgente, nel senso più negativo del termine, conversione di **Doom** per Saturn i capoccioni di Sega devono aver pensato di affidare una patata bollente come **Duke** a gente un filo più capace e come avete potuto capire da questa rapida carrellata sulle caratteristiche tecniche del gioco, hanno fatto un gran bene a scegliere la Lobotomy. Tutto in questa conversione è stato curato al massimo: grafica, sonoro e giocabilità si mixano in modo perfetto creando un cocktail davvero esplosivo. L'unico metro di paragone degno di nota sul Saturn è sicuramente **Exhumed**, anch'esso prodotto

SCHEDA

Casa produttrice	SEGA
Genere	SPARATUTTO
Distribuzione	IMPORTAZIONE
Versione	EUROPEA
	1

Il camion dei pompieri. Ce l'avevo anch'io da piccolo!

E allora, cosa mi dite della spettacolarità di queste esplosioni? Duke è grande, e il Saturn è il suo profeta!

dalla Lobotomy Software. Questo gioco però aveva caratteristiche leggermente diverse proprio dal punto di vista del concept e puntava su un'azione più ragionata e meno frenetica rispetto a **Duke**. Va inoltre considerato che trattandosi di un progetto successivo dei medesimi sviluppatori è stato riutilizzato lo stesso motore tridimensionale in una versione però implementata sia per quanto riguarda la fluidità che la qualità. **Exhumed** inoltre gestiva ambientazioni molto belle da vedere ma generalmente limitate per quanto concerne le dimensioni fisiche, qui un importante passo avanti è stato dato dall'ampliamento considerevole di ogni livello.

LIBERTA' DI PAROLA

Un altro aspetto molto positivo da sottolineare è che la censura Sega non ha fortunatamente colpito con la sua micidiale scure **Duke Nukem 3D**. Si trattava infatti di una conversione ad alto rischio perché oltre a trattarsi di un titolo altamente violento e con numerosi particolari splatter, l'originale per PC andava ben oltre. L'azione di gioco infatti va a svilupparsi anche fra cinema porno, peep show e ballerine alquanto disinibite. Come se questo non bastasse, il sonoro digitalizzato ci manda di tanto in tanto delle esclamazioni del prode Duke non proprio in linea con la buona educazione. Come detto, tutto questo lo troverete pure sul Saturn e questo è un bene, perché sono tutti particolari che caratterizzano fortemente il gioco in questione e senza i quali avrebbe rischiato di perdere la sua identità e di andare a confondersi con la massa degli altri sparatutto in soggettiva. Andando a tirare le somme bisogna riconoscere che la versione Saturn è certamente migliore sotto alcuni aspetti di quella Playstation ed è forse soltanto la seconda volta che questo accade (la prima fu **Tomb Raider**) per dei titoli di grande richiamo. A dimostrazione di come la console Sega, se sfruttata da mani capaci, sia ancora in grado di reggere la concorrenza e di segnare pure dei punti a proprio favore. Se ci fossero stati in passato, o ce ne fossero di più tuttora, programmatori come quelli della Lobotomy Software capaci di tirare fuori il massimo dal Saturn forse oggi non saremmo qui ad assistere a una situazione così deprimente del mercato di questa console. Per un giorno comunque lasciamo da parte la tristezza e godiamoci questo capolavoro che risponde al nome di **Duke Nukem 3D** e che rappresenta sicuramente la massima espressione del genere su Saturn. Non ci resta che aspettare ora la conversione di **Quake**, sempre ad opera della Lobotomy e che promette di essere quantomeno allo stesso livello.

Puck

Grandiose anche le sezioni subacquee!

Forse il commento più giusto per questo gioco sarebbe quello di fare come la settimana enigmistica quando una vignetta non prevede battute. Potremmo infatti mettere una foto particolarmente rappresentativa e scriverci semplicemente sotto "senza parole". Così siamo infatti rimasti in redazione quando abbiamo fatto girare per la prima volta Duke Nukem 3D, della Lobotomy Software per Sega. Se infatti Doom era stato un colossale fiasco ed Exhumed (degli stessi Lobotomy) era tecnicamente valido ma non aveva questa classica azione frenetica, ora veramente abbiamo trovato un gioco che unisce il meglio di entrambi. Difficile trovare difetti nel lavoro fatto e veramente non ci resta che fare tanto di cappello ai programmatori. Se questo è un gioco per una console indirizzata verso la pensione beh... viva la pensione!

Dopo un approfondito esame di coscienza, la redazione di Mega Console ha comunque deciso di proporvi queste immagini, nonostante la loro crudezza...

Si muovono o volano? Vanno distrutti...

Il secondo boss. Quello che gli combina Duke dopo averlo ammazzato è a dir poco esilarante...

PAGELLA

Grafica	96
Sonoro	93
Giocabilità	96
Longevità	95
Globale	95

ARSENALE STRATEGICO

Una delle cose che rende grandiosamente divertente **Duke Nukem 3D** è sicuramente la varietà delle armi a vostra disposizione e il loro elevato potenziale distruttivo. Qui sotto potete vedere una piccola scheda riassuntiva di quanto è stato inserito in questa conversione.

SCARPATE

PISTOLA
Munizioni iniziali: 48
Munizioni per cartuccia: 12
Munizioni massime: 200

COMBAT SHOGUN
Munizioni iniziali: 10
Munizioni per confezione: 10
Munizioni massime: 50

CHAINGUN CANNON
Munizioni iniziali: 50
Munizioni per confezione: 50
Munizioni massime: 200

RPG
Munizioni iniziali: 5
Munizioni per confezione: 5
Munizioni massime: 50

PIPE BOMBS
Munizioni iniziali: 1
Munizioni per confezione: 1 o 5
Munizioni massime: 50

SHRINKER
Munizioni iniziali: 10
Munizioni per confezione: 5
Munizioni massime: 50

DEVASTATOR
Munizioni iniziali: 15
Munizioni per confezione: 15
Munizioni massime: 99

LASER TRIPBOMB
Munizioni iniziali: 1
Munizioni per confezione: 1
Munizioni massime: 10

FREEZER
Munizioni iniziali: 25
Munizioni per confezione: 25
Munizioni massime: 99

IL TAGLIANDO
IN COPERTINA
VALE UN GIORNO
DI VACANZA.

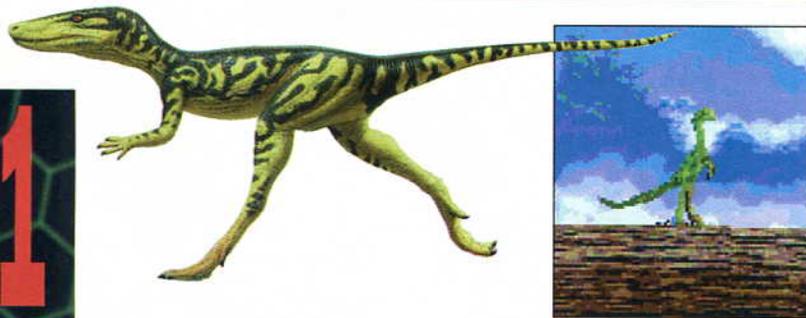
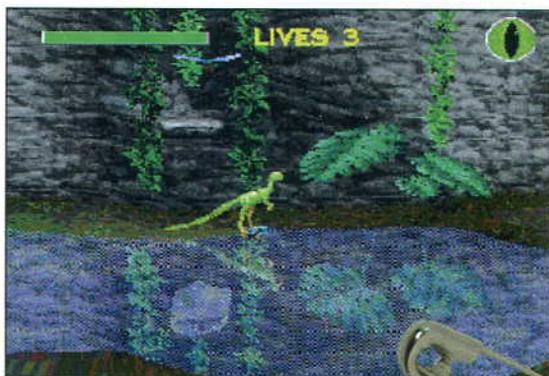
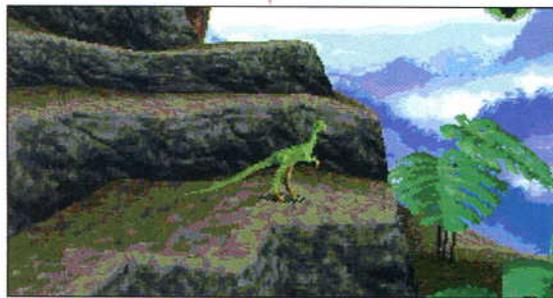
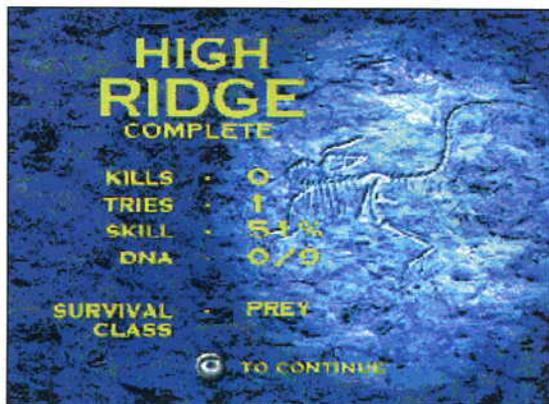
RITAGLIALO
E COMINCIA
A PREPARARE
LE VALIGIE...

The Lost World

Qual è la formula più semplice per realizzare un gioco e sperare, senza impegnarsi troppo, di ottenere un buon successo di vendite? Semplice, basta comprare i diritti di un film che ha riscosso molto successo, magari pieno d'azione e con scene piene d'effetti speciali, realizzare una presentazione spettacolare e pubblicizzare il tutto con slogan del genere "il gioco che cattura tutte le emozioni del film" oppure "se avete amato il film, non potete lasciarvi sfuggire questo". E' questo, in poche parole, quello che ha evidentemente cercato di fare Sega con **The Lost World**, conversione videoludica dell'ultima produzione di Steven Spielberg, nonché seguito del popolarissimo Jurassic Park. Il gioco, in cui vengono riprese le ambientazioni e diverse situazioni direttamente dal film, offre l'interessante possibilità di controllare cinque differenti personaggi, due esseri umani (un cacciatore e la dottoressa Harding) e tre dinosauri (un composauro, un velociraptor e un tirannosauro); peccato solamente che questa caratteristica non sia stata adeguatamente sfruttata dai programmatori. Non sono presenti infatti variazioni nella struttura di gioco, qualunque sia il "personaggio" che si sta controllando; in poche parole, si tratta sempre di un classico platform game in cui, tutto quello che bisogna fare è correre a tutta velocità verso la fine del livello, senza preoccuparsi troppo dei nemici (numerosi solamente nelle sezioni più avanzate). La necessità di trovare qualche oggetto, indispensabile per terminare lo stage, avrebbe senza dubbio giovato al gioco, inserendo un elemento di ricerca che ne avrebbe aumentato la varietà; purtroppo, gli unici gadget che si possono raccogliere sono i soliti rivitalizzatori energetici o differenti tipi di armi se si sta controllando un essere umano. Le partite a **Lost World** scorrono quindi in maniera abbastanza lineare; i pochi bivi presenti non aiutano certo ad aumentare la varietà di situazioni e, dopo che l'entusiasmo iniziale, dovuto alla pregevole realizzazione tecnica, è svanito, vengono a galla tutte le notevoli lacune a livello di giocabilità e longevità che caratterizzano questo nuovo tie-in preistorico. E' quindi evidente che alla Sega hanno cercato di mascherare una struttura fin troppo collaudata con una realizzazione tecnica più che pregevole; proprio la grafica infatti è l'aspetto che colpisce maggiormente, sin dai primi istanti di gioco. Le varie ambientazioni sono di ottimo livello, con effetti notevoli, animazioni curate discretamente e con un cambio di inquadrature, in alcune situazioni, che garantisce un look abbastanza cinematografico. Di fattura rimarchevole è anche il sonoro, con musiche che cambiano a seconda del personaggio selezionato e che forniscono un buon sottofondo alla fuga dei protagonisti. Eh si perché in fondo, a questo si riduce **The Lost World**; una continua fuga, all'impazzata, verso la fine del livello. Un po' poco, che ne dite?

Paolo

SCHEDA GLOBALE 51

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

SI RINGRAZIA
YOU TOO!
PER IL CD

La prima impressione, dopo aver visto la presentazione di The Lost World e aver cominciato a giocare, è certamente positiva; è infatti facile rimanere colpiti dalle notevoli qualità grafiche del nuovo titolo targato Sega. Dopo pochi istanti di gioco (circa dieci secondi...), è però altrettanto semplice notare tutte le pecche di questo nuovo prodotto. La struttura di gioco è banale e scontata e la presenza di ben cinque personaggi non ha alcuna utilità a livello pratico visto che l'azione si riduce, inesorabilmente, a una folle corsa verso la fine del livello. Questi problemi influenzano indubbiamente anche la longevità; è vero che sono presenti un buon numero di stage e che la difficoltà è calibrata abbastanza bene, ma probabilmente gli unici stimoli che inducono davvero a giocare derivano dall'immedesimazione con l'atmosfera del film. Vi basta?

LE VACANZE SONO IN REGALO BASTA LEGGERE

Il trucco non si vede perché non c'è! Potrà sembrarvi incredibile, ma è tutto vero. Gruppo Futura premia i lettori di Fitness Magazine, Essere la Voce della New Age, Pc Pratico, T3, Superconsole Playstation, Megaconsole con una settimana di soggiorno in una delle zone più amate dai turisti italiani: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria oppure nelle località di montagna tra le più rinomate. Ed è davvero per tutti: basta seguire il regolamento indicato in calce per avere diritto a una settimana di soggiorno, da fissare nel periodo 15 maggio - 15 luglio. La sistemazione è delle più allettanti: appartamenti in formula club residence nella località scelta. E la ciliegina sulla torta è che potrete portare con voi fino a 3 persone e il soggiorno è in regalo anche per loro. E, sapendo quanto potrà suonarvi incvredibile, ribadiamo il concetto: non c'è trucco e non c'è inganno, è proprio gratis. Basta raccogliere 7 tagliandi. 7 riviste per una settimana di vacanza gratis. Cosa aspettate a leggere??

È TUTTO VERO!

R E G O L A M E N T O

Nei mesi di novembre e dicembre Gruppo Editoriale Futura pubblicherà sulle copertine delle riviste Fitness Magazine, Essere la Voce della New Age, Pc Pratico, T3, Superconsole Playstation, e Megaconsole un tagliando (di colore diverso a seconda delle riviste). Tutti coloro che raccoglieranno 7 tagliandi avranno diritto a una settimana di soggiorno completamente gratuita. I 7 tagliandi potranno essere tutti della stessa rivista oppure di riviste diverse, cioè si potranno raccogliere tagliandi di uno stesso colore o di colore differente, purché siano tagliandi originali e non fotocopie.
I tagliandi dovranno essere spediti in busta chiusa entro il 15 febbraio (fa fede il timbro postale) al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale Futura
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (Milano)

Al ricevimento dei tagliandi verrà inviato al richiedente un voucher valido per un soggiorno della durata di una settimana in appartamento (mono/bi/trilocale, formula club residence) in una località a scelta tra: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria o montagna. Il soggiorno, della durata di 7 giorni, dovrà essere utilizzato esclusivamente nel periodo 15 maggio - 15 luglio 1998 e i vincitori potranno portare 1/2/3 persone, in base al numero dei posti letto dell'appartamento prescelto. Anche per gli accompagnatori che dividono l'appartamento il soggiorno sarà gratuito. Sono escluse dalla promozione la quota di iscrizione, pari a L. 99.000 a persona, e le spese di viaggio per raggiungere la destinazione prescelta, totalmente a carico dei partecipanti. I fruitori della vacanza gratuita riceveranno a casa il catalogo con la descrizione delle destinazioni. Inoltre su tutte le riviste editate dal Gruppo Editoriale Futura, uscita mese di maggio, verrà pubblicato l'elenco dei vincitori.

PER INFORMAZIONI TEL. 02/8051517

Essere LA VOCE DELLA NEW AGE

fitness magazine

È UN'INIZIATIVA

Perfetto. Questo è uno di quei casi in cui una persona, per la precisione un appassionato di picchiaduro, non sa assolutamente cosa fare. Insomma, chiunque appartenga a questa categoria di persone sicuramente possiede già un SNES e questo la dice lunga. Vogliamo dire che tra i titoli posseduti non figura anche **Street Fighter II** o addirittura la versione Super? Naturalmente se oltre al 16 Bit Nintendo si ha anche un Saturn allora dobbiamo aggiungere anche **Street Fighter Alpha**, primo e secondo capitolo. Chiunque si riconosca in questa descrizione allora può anche girare pagina a meno che sia un fanatico, ma di quelli tosti. Uno di quelli che appena sente dire **Street Fighter** va in brodo di giuggiole e comincia a imitare Ryu e compagnia bella sferrando palle di fuoco al vento e saltellando come un pazzo emettendo versi incomprensibili. **Street Fighter Collection** è fondamentalmente una raccolta dei precedenti **Super Street Fighter** (Normale e Turbo) e **Street Fighter Alpha II Enhanced**. Questo vuol dire che se già possedete i precedenti capitoli è assolutamente inutile acquistare anche questo tranne nel sopra citato caso di fanatismo esagerato, poiché una differenza rispetto ai predecessori c'è, anche se minima. In questa raccolta, infatti, è stata inserita la versione Turbo di **SSF2**, mai apparsa per console e dove debuttava il temuto Gouki, mentre la versione di **SFA2** è la Enhanced, che differentemente da quella normale ha molte opzioni in più e l'aggiunta di un paio di personaggi segreti tra cui Cammy di **X-Men Vs Street Fighter**. Cosa volete di più? Certo di **Street Fighter** e cloni vari ne sono usciti a decine (se non centinaia) ma non dimenticate che in fin dei conti, a parte qualche titolo SNK, di picchiaduro che siano riusciti a eguagliare il fascino del capolavoro Capcom non ce ne sono mai stati. Questa può essere una buona occasione per completare la serie. Se invece non ne possedete nemmeno un capitolo (difficile a credersi) allora questo titolo diventa imperdibile.

Bio Massa

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

CASA PRODUTTRICE	**CAPCOM**
GENERE	**PICCHIADURO**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1-2**

Street Fighter Collection, come è già stato ribadito nella recensione, è un gioco adatto solamente a chi non possedeva i precedenti titoli. Naturalmente, trattandosi di una raccolta, non aspettatevi grosse novità, anche se il fatto che sia stato inserito Super Street Fighter II Turbo (oltre a quello normale) e che Street Fighter Alpha II sia la versione Enhanced può solo far piacere. In effetti, in questo ultimo titolo, le opzioni aggiunte sono davvero molte e anche i personaggi segreti inclusi aumentano considerevolmente la giocabilità. Insomma, una vera e propria boccata di aria fresca, che pur non rinnovando completamente il gioco lo riportano comunque tra i titoli di questo genere più divertenti attualmente disponibili sul mercato videoludico. Senza contare che non si tratta di uno, ma di ben tre giochi. Che poi siano praticamente identici è un altro discorso, ma d'altro canto non mi sembra che al supermercato si faccia tanto caso al fatto che quando c'è il tre per due si intende solo per lo stesso prodotto (e ti pareva che Bio non pensava subito al cibo. NdR)

Parlare di alta tecnologia è sempre stato difficile...

...fino ad ora.

T3 sopperisce a una carenza nel panorama editoriale italiano e propone, con ricchezza di contenuti e un linguaggio chiaro e comprensibile, l'immagine della tecnologia applicata al divertimento e al tempo libero. **T3** si pone a palco dell'innovazione tecnologica al servizio del quotidiano offrendo attenzione alle soluzioni d'avanguardia qualunque sia il campo a cui vengono applicate, ampliando così la gamma dei suoi lettori a tutti coloro che vogliono essere informati in "tempo reale" su tutte le novità tecnologicamente avanzate. **T3**, la prima rivista di tecnologia e divertimento, ti aspetta tutti i mesi in edicola da Gruppo Futura.

GRUPPO FUTURA®

Fighter's History Dynamite

Chiunque abbia mai avuto a che fare con il SNES probabilmente avrà almeno sentito parlare di **Fighter's History**, primo tentativo della Data East di produrre un picchiaduro sulla falsariga di **Street Fighter**. In effetti il gioco è palesemente simile, sotto alcuni punti di vista addirittura identico, tanto che la Capcom è arrivata addirittura a muovere una causa nei confronti della rivale, accusandola di plagio per aver copiato lo stile di gioco. Naturalmente tutto si risolse a favore della Data East (va bene sfruttare i diritti d'autore, ma brevettare il fatto che due persone si menano mi sembra esagerato), che ne ricavò oltre tutto anche una discreta pubblicità a beneficio del gioco che, nonostante non fosse un gran titolo, ottenne un discreto successo. Considerato questo fatto, non c'è da stupirsi se poco più avanti venne realizzato anche un seguito di questo gioco, **Karnov's Revenge**, apparso in versione arcade un paio di anni fa. **Fighter's History Dynamite** non è altro che la versione giapponese di **Karnov's Revenge**. Se infatti provate a modificare l'opzione linguaggio da Giapponese a occidentale cambia anche il titolo, oltre alle scritte e ai testi. Sostanzialmente non è cambiato molto rispetto al predecessore, si tratta sempre del solito torneo internazionale di lotta, dove i maggiori esperti mondiali si devono sfidare in singolar tenzone usando le tecniche più disparate, dal semplice calcio alla palla di fuoco. I combattenti sono circa dieci, tutti esperti in un tipo di combattimento diverso e alla fine devono combattere contro il cattivo di turno, Karnov, una sorta di mangiatore di fuoco arabo. Una curiosità: Karnov, oltre ad aver interpretato la parte del cattivo anche nel primo capitolo di **Fighter's History**, è stato protagonista un videogioco che portava il suo nome. Si trattava fondamentalmente di una sorta di **Super Mario** dove il protagonista, Karnov appunto, gironzolava saltellando su diverse piattaforme ed eliminando nemici a colpi di alito pesante. Tornando al nostro gioco, anche per **FHD** è stato previsto l'uso della cartuccia di espansione RAM. A dire il vero il termine "previsto" non è molto appropriato in quanto sarebbe più opportuno dire "obbligato". In pratica se non avete la cartuccia, **FHD** si rifiuta categoricamente di partire. Personalmente speravo che l'ausilio dell'espansione significasse un incremento della definizione grafica in termine di animazioni, come per i giochi Capcom e SNK. Invece la qualità è piuttosto scadente soprattutto se si fa un confronto con **Street Fighter Alpha II** che, sotto questo punto di vista, è praticamente perfetto e non ha bisogno di nessuna aggiunta hardware o cose simili.

Bio Massa

GLOBALE

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	DATA EAST
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

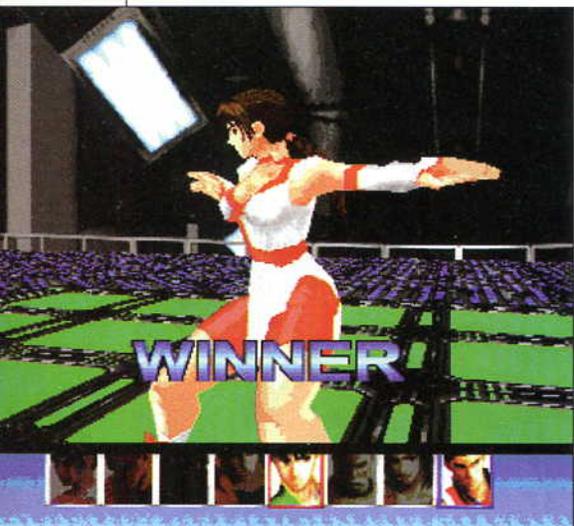
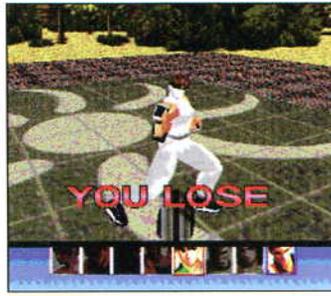
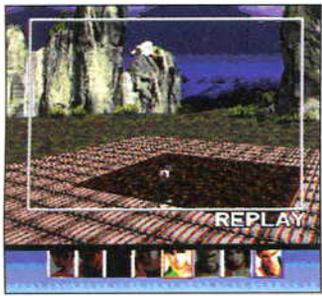
Il vero problema di Fighter's History Dynamite (o Karnov's Revenge, chiamatelo come volete) è il fatto che, concettualmente, è troppo vecchio. In sala giochi questo titolo è uscito da almeno due anni, possibile che solo adesso si sono ricordati di convertirlo per console? Senza contare il fatto che tecnicamente non è proprio il massimo, un SNES avrebbe sicuramente potuto fare di meglio, figuriamoci un Saturn. Ma nonostante questo ci vuole l'espansione altrimenti non funziona! Ma poi, si può sapere a che diavolo serve l'espansione? Intendiamoci, la grafica non è nulla di eccezionale e le musiche vengono suonate direttamente dal CD (o almeno così è dato ad intendere). Gli effetti sonori non sono il massimo e dubito che occupino tutta la memoria della console. Insomma, le cose sono due. O carica tutto in una volta, ma questo è piuttosto improbabile visto che gli accessi al CD sono molto frequenti, oppure i programmatori della Data East avevano di meglio da fare che cercare di ottimizzare maggiormente il gioco ed evitare almeno l'ausilio della cartuccia. E scusate se è poco.

Dead or Alive

Chi la dura la vince, dice un famoso proverbio. Una perla di saggezza popolare che, spesso e volentieri, si è dimostrata più che veritiera. Sono tantissimi i casi, infatti, in cui chi, non riuscendo in un'impresa al primo tentativo, ci ha riprovato e riprovato finche non otteneva successo. Stessa cosa è spesso capitata nel campo del divertimento videoludico. Non si contano più ormai i casi in cui una software house non riuscendo a sfondare subito con un titolo, ci è riuscita successivamente con il seguito. E' il caso di **Fatal Fury**, che pur non avendo riscontrato grandi favori nella sua prima incarnazione, grazie al seguito ha avuto un successo pari a quello di **Street Fighter II**. Con **Dead or Alive** il discorso è leggermente diverso. In questo caso, infatti, si tratta di un ennesimo tentativo da parte di una software house di far sfondare un picchiaduro poligonale sul Saturn che, nonostante sia stata la prima console a poter vantare un titolo di questo genere grazie a **Virtua Fighter**, perde regolarmente la sfida con le altre macchine, soprattutto se il termine di paragone è **Tekken** per PlayStation. Ma la Tecmo non ha voluto sentire ragioni e ha ugualmente realizzato **Dead or Alive**, probabilmente cosciente del fatto che difficilmente riuscirà a replicare il successo del capolavoro Namco.

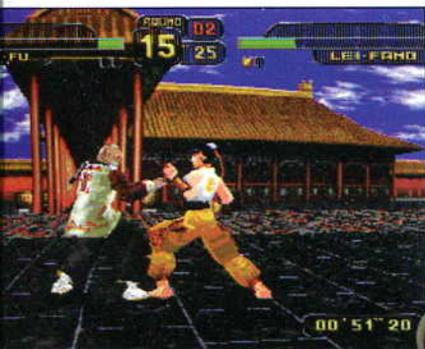
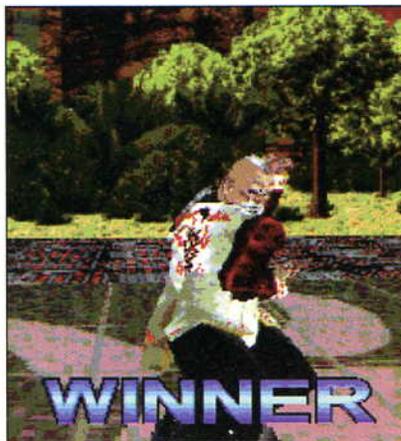
STORIE LOSCHE

La storia del gioco. Ecco un argomento che negli ultimi tempi ha suscitato grandi polemiche poiché, a parte qualche caso (**Street Fighter**, per non dire **Fatal Fury**), del perché alcuni lottatori si trovino in mezzo a un'arena a riempirsi di botte non gliene frega niente a nessuno. Nel caso di **Dead or Alive**, come anche per le decine di giochi di questo genere usciti, la scusa è sempre il torneo di lotta. Ma poteva anche essere una conseguenza di una gara di arance o una lite per le figurine, che francamente sarebbe stata la stessa cosa. Comunque, torneo o litigio, il risultato non cambia. **Dead or Alive** vede come protagonisti nove personaggi diversi, otto selezionabili dall'inizio più un boss finale. Lo scopo finale è, ovviamente, quello di sconfiggere questo signore dall'aria poco raccomandabile e per farlo occorre prima sconfiggere tutti gli altri avversari. Ogni personaggio ha a disposizione mosse particolari diverse e, esattamente come accadeva per **Virtua Fighter**, non esistono colpi speciali tipo palle di fuoco o altro, ma solo combinazioni che però permettono di colpire il nemico varie volte. Per quanto riguarda il sistema di controllo non c'è da aggiungere molto rispetto ai picchiaduro precedentemente realizzati. i pulsanti del joypad vengono utilizzati tutti e anche per **Dead or Alive** viene sfruttato un pulsante per effettuare la parata invece che realizzarla indietreggiando. Questo sistema creerà sicuramente qualche disturbo a chiunque era abituato solo al "vecchio metodo" ma tempo un paio di giorni per familiarizzare con questo sistema e il problema è risolto. La particolarità, invece, è il sistema di Ring Out. Riguardo questo argomento sono state adottate diverse soluzioni dalle varie software house nei loro picchiaduro. Si parte da **Virtua Fighter** dove il campo era delimitato e chi finiva fuori perdeva il round, per continuare con **Tekken** dove non esistono confini, o **Fighters Megamix** dove si combatte all'interno di gabbie per cui è impossibile sia scappare che finire fuori. In **Dead or Alive** il ring è sempre delimitato ma esistono due zone. Quella più interna "normale", dove si combatte spensieratamente senza troppi intoppi. Poi c'è quella più esterna definita "danger zone". Questo perché in verità si tratta di una zona esplosiva e chi ci atterra in mezzo si ritrova catapultato in aria da un'esplosione. Il fatto è che camminandoci semplicemente in mezzo non succede nulla di particolare ma se il combattente viene disgraziatamente atterrato in questa zona succede il disastro. Un'esplosione fa volare via il personaggio e l'entità del danno provocato precedentemente viene praticamente raddoppiata. Inoltre c'è sempre l'incubo del Ring Out, e non scherziamo

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	TECMO
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

quando diciamo che in **Dead or Alive** l'avversario più ostico non è quello che si trova davanti ma è sotto i piedi.

VIVO O MORTO TU VERRAI CON ME

Dead or Alive apre i battenti con un bel filmato in True Motion dove vengono praticamente presentati i vari personaggi, un po' come accadeva in **Tekken** e in **Fighters Megamix**. Bisogna ammettere, inoltre, che la qualità di questi video è sensibilmente migliorata negli ultimi mesi, probabilmente anche per merito del sistema True Motion che ha rimpiazzato il formato Cinepak utilizzato precedentemente. Per quanto riguarda il gioco occorre sottolineare l'utilizzo dell'alta risoluzione, caratteristica ormai consueta di tutti i picchiaduro 3D realizzati per Saturn. Inoltre i personaggi sono stati definiti in maniera molto realistica, sfruttando pienamente le capacità grafiche della macchina oltre all'indubbia abilità dei programmatori che sono riusciti a ricreare dei soggetti quasi perfetti grazie alla delicata armonia esistente tra poligoni e texture. Se però la definizione e il disegno sono ottimi, non si può dire lo stesso delle animazioni. Queste sono poco realistiche con i personaggi che sembrano più dei robot che degli umani. Per non parlare degli effetti di movimento che i programmatori hanno voluto inserire, dai capelli al "petto" dei personaggi femminili, che a ogni movimento ondeggia abbondantemente, anche se si trovano distese per terra. Il sonoro invece non è nulla di speciale. Ormai siamo abituati a uno standard piuttosto elevato in fatto di audio, grazie al CD e alle potenti capacità hardware delle varie console. **Dead or Alive** nel campo si fa apprezzare grazie alle musiche masterizzate e a degli ottimi effetti e frasi digitalizzate. Il problema più grosso però rimane quello della giocabilità. A parte il problema della scarsa originalità, **Dead or Alive** ha solo otto personaggi più il nemico finale che però non è possibile selezionare dall'inizio. Otto personaggi, effettivamente, sono un po' pochi; oltre tutto come gioco non è nemmeno molto difficile da portare a termine e non ci sono nemmeno i filmati finali per ogni personaggio se non uno universale utilizzato per tutti (abbiamo addirittura analizzato tutto il CD scoprendo che i video in True Motion sono solo quattro, presentazione e animazione del logo Tecmo compresi). Fortunatamente le mosse sono molte e non è semplice impararle tutte, ma non basta certo questo a fare di un gioco un successo. L'unica speranza risiede nella presenza di personaggi segreti ma non crediamo ne siano stati inseriti a parte il guardiano finale che quasi sicuramente sarà selezionabile grazie a qualche strana combinazione di mosse.

Bio Massa

***Dead or Alive* è, classicamente, "uno fra tanti". Il problema, fondamentalmente è che si tratta del solito picchiaduro senza grosse pretese o grosse novità che ne possano fare un titolone. Vada per la presentazione ma mancano i finali dedicati a ogni personaggio, fattore che, a mio parere, è in grado di aumentare la giocabilità di almeno una decina di punti. I personaggi sono solo otto (senza contare il nemico finale) e in un panorama videoludico, dove tutte le ultime produzioni (anche le più squallide) non contano meno di una dozzina di combattenti, otto personaggi sono effettivamente troppo pochi. In definitiva, ci troviamo davanti a un caso dove è stato tenuto molto conto della realizzazione tecnica e poco del resto. Il risultato è un titolo molto bello da vedere (che comunque non è poco considerando che si tratta di un Saturn) ma non eccezionalmente giocabile.**

PAGELLA

GRAFICA	90
SONORO	85
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	80

Samurai Spirits 4

La popolarità di SNK, oltre alla discreta qualità di alcune sue produzioni, è dovuta soprattutto al Neo Geo, console lanciata dalla casa nipponica alcuni anni fa' e, ormai, scomparsa nel nulla. La caratteristica peculiare di questa console era la possibilità d riprodurre fedelmente qualsiasi coin-op realizzato dalla stessa SNK dato che la scheda da bar e la console casalinga erano realizzate in maniera identica. Questo, oltre a poter essere considerato il grande pregio della macchina, era anche uno dei suoi più grandi difetti; come tutti ben sanno, il prezzo dei giochi da bar, anche dei più semplici, è discretamente elevato e, soprattutto per questo motivo, il Neo Geo è diventato rapidamente una macchina d'élite, rivolta a quelle poche persone disposte a spendere cifre esorbitanti per poter provare a casa le stesse sensazioni della sala giochi. La qualità dei giochi, seppure mediamente elevata, non giustificava poi la spesa e i titoli veramente meritevoli erano numericamente abbastanza limitati. Con l'uscita delle nuove e potenti console, il Neo Geo ha perso poi ogni ragione di esistere visto che le macchine della nuova generazione sono in grado di ottenere risultati chiaramente superiori dal punto di vista tecnico a un prezzo decisamente più contenuto. SNK a questo punto si è dedicata alla conversioni per console, cominciando a lanciare i suoi coin-op più popolari su tutte le macchine attualmente in circolazione. I giochi, convertiti prima per Megadrive e Super Nes, mostravano evidenti lacune a livello grafico e sonoro, lacune che non sono presenti invece nelle versioni realizzate per le più potenti console a 32-bit. Questo perché alla SNK hanno ben pensato, per riuscire a ottenere risultati migliori, di realizzare una cartuccia RAM che aumentasse la memoria della console (stiamo parlando, ovviamente, del Saturn); per alcuni titoli l'utilizzo della cartuccia era opzionale (se non si usava si perdevano alcuni effetti e il gioco caricava più lentamente) mentre per altri era obbligatoria. Appartiene proprio a quest'ultima categoria **Samurai Spirits 4: Amakusa's Revenge**, quarto episodio di questa popolare saga di combattimenti tra ninja, mostri e giganti di vario genere.

Alcune mosse speciali, pur non distaccandosi dai classici canoni del genere, sono abbastanza spettacolari

SAMURAI SPIRITS O SAMURAI SHOWDOWN?

Una volta inserita la cartuccia e caricato il CD non resta che prepararsi a giocare. Prima di incominciare però, è sempre meglio osservare con attenzione quali sono le varie modalità di gioco a disposizione, per evidenziare eventuali innovazioni o trovare originali. Nulla di particolare da segnalare in questo campo anche se, oltre al classico torneo e sfida contro un amico, è presente anche un'opzione in cui, selezionando un personaggio qualsiasi tra i 17 presenti, è possibile allenarsi provando ogni singola mossa sia normale che speciale; interessante il fatto che i movimenti effettuati vengono mostrati nella zona laterale dello schermo, permettendo quindi di vedere e correggere eventuali errori nell'esecuzione (senza dubbio si tratta di un'opzione utile per i giocatori che non hanno mai avuto modo di giocare a un titolo della serie). A questo punto, dopo aver stabilito il livello di difficoltà, il tempo di gioco, il sistema di controllo e il linguaggio tra i quattro a disposizione (giapponese, inglese, portoghese e spagnolo) bisogna, prima di poter cominciare con il gioco vero e proprio, eseguire ancora un paio di azioni. Prima di tutto ovviamente, la selezione del personaggio tra i 17 disponibili (vecchie conoscenze, come Hattory Hanzo, Charlotte e Galford, oltre ad alcune nuove entrate), ognuno dotato di diverse caratteristiche fisiche e di mosse più o meno potenti; in questo campo i programmatori si sono veramente sbizzarriti e, visto il notevole

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SNK
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

Questa mostruosa creatura sembra pronta a tutto pur di ucciderci

Per giocare a Samurai Showdown 4 è indispensabile possedere l'apposita cartuccia di espansione prodotta dalla stessa SNK

numero di lottatori presenti, è evidente che qualunque videogiocatore può trovare quello più adatto alle proprie esigenze. Sono infatti disponibili giganti e mostruose creature, che basano le proprie possibilità di successo principalmente sulla forza fisica, agili ninja e giovani ragazze, che invece sfruttano al meglio la loro agilità e personaggi più equilibrati che riescono a unire a una buona potenza una discreta velocità di movimento (ovviamente, oltre a tutte queste caratteristiche, le mosse speciali ricoprono un ruolo fondamentale nel corso dell'incontro). Ora non resta che selezionare il colore del vestito del personaggio tra i due disponibili e lo stile di combattimento tra i due presenti, Slash e Bust (il primo consente di eseguire colpi leggermente più potenti mentre il secondo offre un'agilità e una rapidità di movimento leggermente superiore) e cominciare a combattere. Coraggio, il destino del mondo è ancora una volta nelle vostre mani!

ARMATI FINO AI DENTI

Chi ha già avuto modo di giocare a un episodio precedente della saga di **Samurai Spirits** (o **Shodown**, se preferite) non deve aspettarsi grandi innovazioni da questa quarta puntata. Tutte le caratteristiche che hanno reso discretamente popolare questo titolo sono presenti e, se escludiamo qualche ritocco a livello grafico e l'inserimento di nuovi lottatori, non sono molte altre le innovazioni presenti. La struttura di gioco è quindi abbastanza classica; gli amanti del genere non avranno certamente alcuna difficoltà a imparare le varie mosse a disposizione che, tanto per cambiare, sono eseguibili utilizzando sempre le solite combinazioni di tasti. Il livello di difficoltà è calibrato in maniera discreta e, vista la notevole quantità di lottatori presenti, chi vuole imparare a combattere e a vincere con tutti i personaggi impiegherà un bel po' di tempo prima di riuscire nell'impresa. I lottatori, che rispondono in maniera praticamente impeccabile ai comandi, fatto molto importante in un titolo in cui la velocità d'esecuzione è fondamentale se si vogliono avere speranze di vittoria, sono stati realizzati con attenzione e cura dai programmatori anche se mi è sembrato che, in alcuni movimenti (principalmente nei salti) i frame di animazione siano piuttosto ridotti quantitativamente. Inoltre, combattendo contro i personaggi di mole fisica superiore, si può notare qualche leggero rallentamento, non insopportabile ma comunque fastidioso. Di buon livello i fondali e il sonoro che, soprattutto in alcune musiche, si adatta alla perfezione all'ambientazione in cui si svolge il gioco. Quali sono allora i problemi che caratterizzano il nuovo prodotto della SNK? Beh, oltre ai già citati difetti a livello grafico, bisogna sottolineare che si tratta di un titolo classico e che, rispetto ai precedenti episodi della serie, non ha molto da offrire a livello di innovazioni; questo vuol dire che, escludendo i nuovi personaggi e alcune mosse, che sono state leggermente cambiate, la struttura di gioco è rimasta tendenzialmente immutata. La necessità poi di avere la cartuccia di espansione per poter utilizzare **Samurai Spirits 4** è senza dubbio un altro punto a sfavore di questo titolo; se si possiede già la cartuccia infatti, si può ancora consigliare l'acquisto di questo titolo, ma comprare questo gadget solamente per poter giocare al nuovo titolo SNK è una scelta che richiede un'attenta riflessione.

End

SI RINGRAZIA
YOU TOO!
PER IL CD

Samurai Spirits 4 è certamente un buon titolo che però non ha molte novità da offrire rispetto ai suoi predecessori; la struttura di gioco e buona parte dei personaggi, così come alcune mosse, sono rimaste invariate nel corso degli anni e proprio per questo motivo, giocando al nuovo titolo della SNK si prova una sensazione di deja-vu. La realizzazione tecnica, senza dubbio discreta, non è comunque ai livelli dei migliori titoli del genere, pur avvalendosi della cartuccia di espansione SNK. E' proprio questo, secondo me, uno dei principali problemi di _Samurai Spirits 4_; come ho già avuto modo di scrivere nell'introduzione infatti, se non si possiede già la cartuccia, è senza dubbio meglio ragionarci sopra: _SS4_ è infatti un picchiaduro canonico, non certo un gioco rivoluzionario...

Nella schermata che precede l'inizio degli incontri è possibile decidere il colore del vestito del lottatore

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	81
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	81

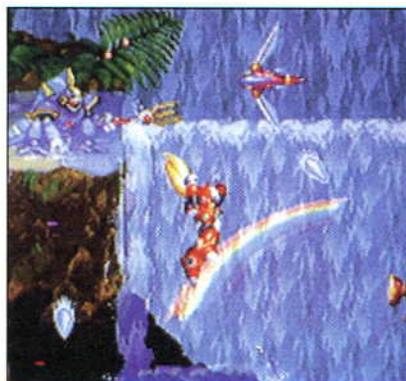
Megaman X4

Il mondo dei videogiochi ha poca memoria e gli eroi di oggi domani potrebbero essere rimpiazzati senza provocare grandi traumi nel pubblico. A questa ferrea logica di mercato fanno eccezione i personaggi-bandiera che negli anni hanno visto crescere la propria fama con l'aumentare dei titoli che li vedono protagonisti. Fra questi ci sono sicuramente Mario per la Nintendo e Sonic per la Sega ma anche Megaman della Capcom. Proprio di questo ultimo andremo ora a esaminare l'ultima performance per Saturn. Lo schema di gioco, pur se impreziosito da una realizzazione tecnica di ottimo livello, è rimasto pur sempre lo stesso dei tempi degli 8-bit e vi vedrà impegnati a scorrazzare per livello a scorrimento multidirezionale col solo fine di radere al suolo tutto quello che capita nel vostro raggio di fuoco. Dopo un primo livello introduttivo, buono soltanto per farvi impratichire con i controlli e introdurvi nella trama del gioco, **Megaman X4** entra nel vivo. A questo punto infatti dovrete selezionare quale schema affrontare fra gli otto disponibili. Caratteristica ormai storica di questa saga infatti è di non presentare una rigida gerarchia dei livelli ma di consentire al giocatore stesso di decidere in che ordine affrontarli. Le ambientazioni sono molto varie non solo per la loro caratterizzazione grafica ma soprattutto le difficoltà che incontrerete, che richiederanno di essere affrontate con intelligenza e non andando all'attacco a testa bassa e senza strategia. La componente tattica è infatti uno dei punti di forza di **Megaman X4** che compensa così almeno in parte la non eccezionalmente accattivante veste grafica. Nel pieno rispetto della tradizione dei giochi di questo genere, ogni livello è sorvegliato dal classico guardiano finale che dovrà essere sconfitto con intelligenza usando una tecnica d'attacco ben precisa. Qui non ci sono trucchi da spiegare, l'unico consiglio che possiamo darvi è quello di osservare con attenzione i suoi movimenti per capirne i punti deboli. La potenza di fuoco del vostro personaggio non è, almeno inizialmente, impressionante ma avrete due sistemi per aumentarla. La prima e più classica è quella di raccogliere i power-up che verranno lasciati sul campo di gioco da alcuni nemici nel momento in cui vengono distrutti. Si tratta però generalmente di upgrade per i vostri componenti sia offensivi che difensivi oppure di energia, difficilmente si tratterà di armi vere e proprie. Per queste ultime c'è il secondo e più interessante sistema: ogni volta che ucciderete un guardiano potrete entrare in possesso della sua arma. Questa intelligente trovata aggiunge un altro fattore tattico perché se ritenete che una determinata arma che, per esempio, vi viene data quando battete il cattivone del livello della foresta, vi sia indispensabile per terminare il livello dell'iperspazio, ecco che avrete un valido motivo per decidere quale stage affrontare per primo. Non si scopre certo oggi che **Megaman** è una garanzia di qualità che raramente ha deluso le aspettative e questo gioco, pur non risultando un titolo fuori dal comune, consentirà sicuramente ai fans di questa saga ore e ore (viste le dimensioni di **Megaman X4**) di divertimento, non solo distruttivo ma anche di tattica spicciola.

Puck

GLOBALE 80

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

SI RINGRAZIA MICROMEDIA PER IL CD

Megaman è sempre lui. Proprio in questa affermazione si possono riassumere tutti i pregi e i difetti del titolo della Capcom. Da un lato i fans della serie apprezzeranno ancora una volta le gesta del proprio eroe, che per l'ennesima volta si presenta sugli schermi del Saturn con una veste grafica molto raffinata e curata e uno spessore di gioco notevole.
Dall'altro si deve ammettere che l'azione è sempre la stessa da anni e incomincia a dare pesantemente segni di invecchiamento.
Diciamo che il resto dei titoli sul mercato vanta sicuramente strutture più varie e al passo coi tempi.
Megaman X4 resta comunque un buon gioco, realizzato sicuramente con grande cura, e che conta di vendere soprattutto in funzione del buon seguito che questa saga vanta ma che difficilmente potrà rappresentare una seria attrattiva per i nuovi giocatori.

J. WALTER THOMPSON

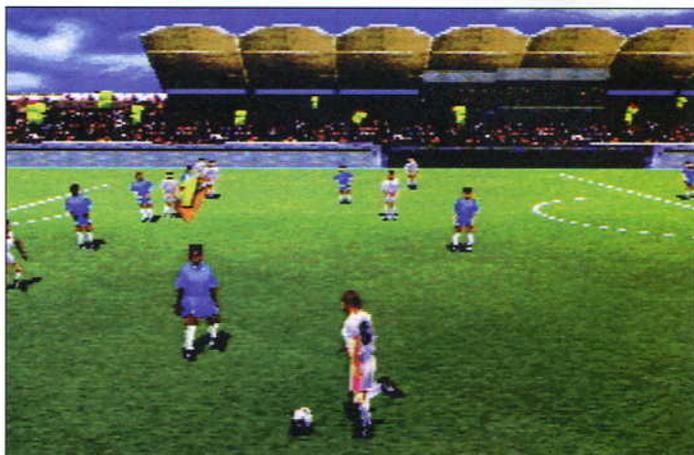
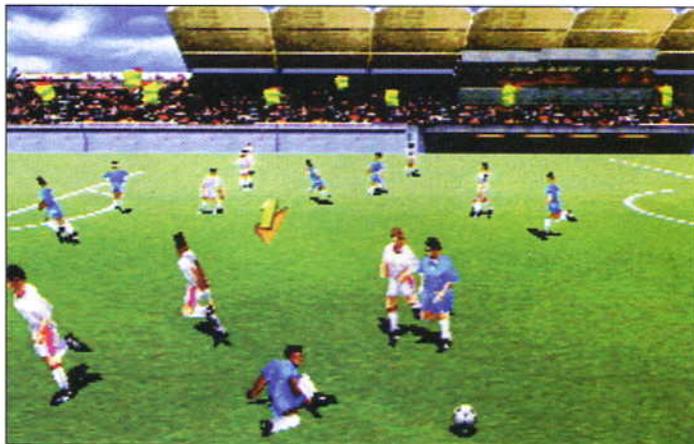
World Wide Soccer 98 Club Edition

La Sega ha sicuramente il merito di aver prodotto alcuni dei migliori titoli per Saturn riuscendo anche in momenti difficili a sorreggere la propria macchina. In un momento come questo in cui le prospettive future del 32-bit della grande "S" non sembrano particolarmente rosee, ecco che la casa madre cerca almeno parzialmente di correre ai ripari facendo uscire una nuova versione della propria simulazione calcistica. **World Wide Soccer 97** era di gran lunga il miglior titolo del genere su questa macchina e vantava, anzi vanta tuttora, delle caratteristiche tecniche davvero ragguardevoli nonché una giocabilità eccellente. Con questa pesante fama da far rispettare esce oggi la versione aggiornata che promette di dare un po' di linfa allo stantio mercato del Saturn.

ANNO NUOVO, VITA NUOVA

Le novità dal punto di vista tecnico non sono particolarmente marcate. La veste grafica del gioco, dalle schermate dei menù fino ai giocatori, non è particolarmente cambiata. L'unica differenza che realmente si avverte è data dalla varietà delle animazioni che ora consentono alle squadre di esibirsi in un numero leggermente più vario di colpi. Rimangono invece invariate le inquadrature, che consentono di vedere il campo in verticale, orizzontale o diagonale, con tre gradazioni di zoom per ognuna delle prospettive. Gli stadi in cui vi troverete a giocare sono cinque e variano da una dimensione di medio stadio di provincia (come lo Zini di Cremona giusto per fare un paragone) fino ad arrivare al mega stadio da centomila posti coperti in cui naturalmente si giocheranno i match più importanti. Per quanto riguarda invece la giocabilità si partiva da un impianto di base di per se molto buono e sono quindi state apportate solo lievi modifiche. In particolare si è cercato di rendere più realistico il comportamento del portiere; non si è però riusciti a cancellare i suoi tragici difetti sui tiri da lontano e globalmente non sembra che questo restyling abbia avuto effetti positivi. In definitiva chi era abituato a giocare a **World Wide Soccer 97** potrebbe trovarsi con la spiacevole sensazione di trovarsi davanti ad un gioco virtualmente uguale a quello già posseduto ma nonostante questo di preferire ancora la prima versione.

L'IMPORTANZA DEL GIOCO DI SQUADRA

A giustificare il sottotitolo "Club Edition" ci pensano un campionato per club e una coppa dedicate appunto alle formazioni di club. Queste due competizioni si vanno ad affiancare alla classica coppa per nazionali ed al parallelo campionato nonché all'immancabile opzione per giocare un'amichevole o dedicarsi agli allenamenti. Interessante però è andare a vedere quali sono le formazioni presenti. La selezione infatti è strettamente legata alla lingua che avete scelto: dovrete optare fra inglese, francese e spagnolo. Questa scelta è tutt'altro che secondaria perché da l'accesso ai relativi campionati. Risulta quindi

GOAL RANKING

		GLS.	R	L	H	SHOT
1	Winterburn	2	1	1	0	2
2	Dahlin	1	1	0	0	1
2	Vieira	1	0	1	0	1
2	Petit	1	0	1	0	1
2	Ten-Heuvel	1	0	1	0	1
2	Sellars	1	1	0	0	1
2	Zola	1	0	0	1	2
2	Babayaro	1	0	0	1	2
2	Salako	1	1	0	0	1
2	Dyer	1	0	0	1	4

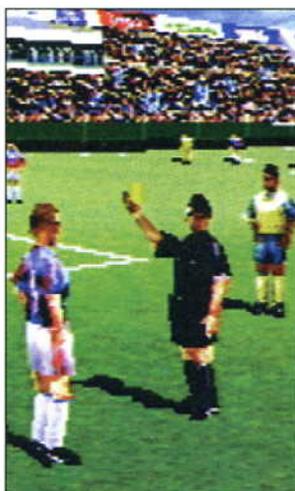
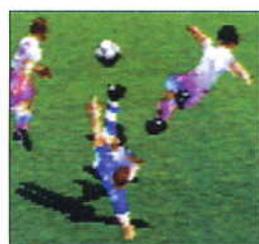
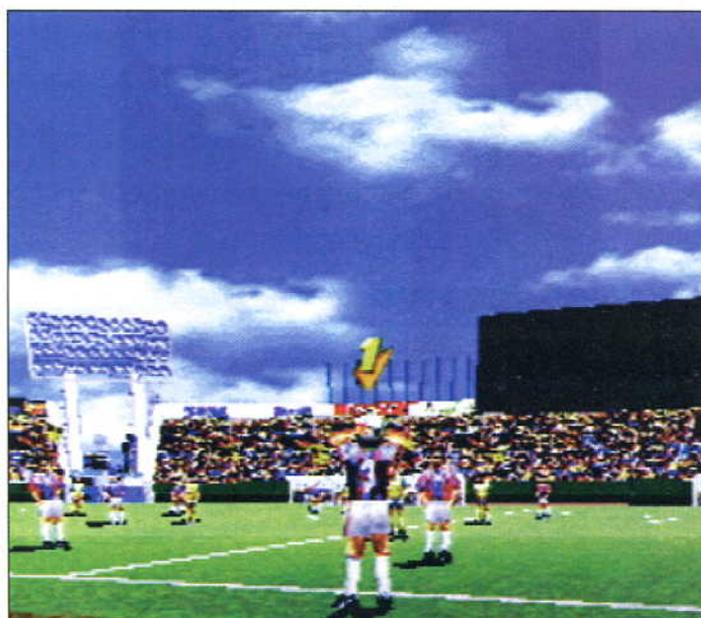
ITALIANI BRAVA GENTE

Nella versione europea si può scegliere fra i menù in inglese, francese o spagnolo. Poco da eccepire, ormai ci siamo abituati. Peccato che a queste lingue sia abbinata la presenza delle squadre dei campionati nazionali... e basta. Quindi dateci sotto con Manchester United, Paris St Germain e Barcellona ma solo perché il mercato italiano non è abbastanza sviluppato da meritarsi una traduzione ecco che dobbiamo rinunciare a poter veder rappresentate le nostre squadre di club, sicuramente fra le più forti d'Europa. Non ci sono dubbi che anche parecchi stranieri avrebbero apprezzato poter utilizzare Milan, Inter o Juventus ma evidentemente i programmatori non erano della stessa idea. Vi sembra giusto? A noi no.

SCHEDA

impossibile avere i menù in spagnolo e scegliere una compagine transalpina e ancora più impossibile sarà fare un'amichevole fra formazioni di nazionalità diversa. In questa galleria dell'assurdo c'è un'altra cosa da segnalare. Mentre sia le nazionali che le squadre di Francia e Spagna presentano nomi di fantasia i club inglesi sono riportati con le formazioni originali. Il perché? Noi pensavamo a insanità mentale dei programmatori ma cavilli legali sullo sfruttamento dei diritti potrebbero essere una parziale giustificazione. Le altre opzioni a vostra disposizione sono identiche rispetto al passato. Prima di scendere in campo potrete quindi selezionare dalla rosa della vostra squadra gli undici da mandare in campo, in base a caratteristiche personali e condizione atletica, e disporli in base alla tattica prescelta.

DENG YOU

Anche il commento digitalizzato è stato ritoccato e oltre al solito commentatore presente anche nella prima versione ce n'è pure un secondo. L'alternarsi delle due voci rende più sopportabile la telecronaca anche se la varietà di frasi, come in passato, non è poi così grande. In pratica ogni trenta secondi si risentono le stesse frasi con il risultato che ben presto preferirete accendere la radio o semplicemente eliminare il commento e lasciare solo le musiche di accompagnamento. Il mandare sul mercato update di titoli di successo è un'operazione ormai di routine che riguarda spesso anche giochi ben più mediocri di **World Wide Soccer**, era quindi logico aspettarsi questa versione ma, vista anche la situazione del Saturn, ci si sarebbe aspettati che la Sega producesse qualcosa di più massivo. In pratica ci troviamo davanti a un gioco pressoché identico al suo predecessore, pur nella sua bellezza: ciò dimostra il progressivo disimpegno della stessa casa produttrice verso una macchina avviata al rapido declino? Manco per sogno: forse **WWS98** è l'unico neo (si fa per dire) nella line up piena Sega piena di kolossal (vedi **Duke Nukem** su questo stesso numero).

La versione 97 della simulazione di calcio Sega è per me in assoluto il secondo miglior gioco di calcio mai prodotto, superato soltanto da International Superstar Soccer 64 della Konami. Mi ha fatto quindi un immenso piacere avere fra le mani questa nuova versione. "Chissà cosa si saranno inventati!" pensavo fra me e me prima di provarlo. Purtroppo la realtà dei fatti ha parzialmente ridimensionato le mie aspettative. In pratica il gioco non è cambiato se non in particolari minimali e per nulla incidenti sulla giocabilità. Non basta aggiungere un paio di animazioni e qualche formazione in più per giustificare il lancio di una nuova versione! World Wide Soccer era e rimane un grandissimo simulatore calcistico ma la versione 98 non giustifica l'acquisto da parte di chi già possedeva la versione precedente, che in alcuni frangenti risulta anche più realistica.

PAGELLA

GRAFICA	88
SONORO	86
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	86

MEGA trix

Eccoci al consueto appuntamento con l'inganno, la frode, il raggiro... insomma, i trucchi. Come sempre, c'è n'è per tutti i gusti e tutte le console (beh, tutte quelle che hanno ancora un mercato, almeno), ma il pezzo forte di questo mese è certamente il trittico di trucchi dedicato a Shadows Of The Empire, ennesima rivisitazione in chiave videoludica dell'universo creato nel 1977 da George Lucas. Preparati a rodere quel che ti rimane del fegato, Darth Vader!

A cura di Fabio D'Italia

WWF IN YOUR HOUSE

SATURN

Super Pin e Cenni Provocatori
Ogni lottatore dispone di una mossa speciale "super pin". Per eseguirle dovete attendere il secondo round. Dopo che l'annunciatore ha pronunciato la frase "Pin him!", premete il tasto A una volta quindi eseguite la "super pin".

Super Pin
Shawn Michaels: D-U-P-SK-SK-P
Goldust: D-U-SK-D-U-SK
Vader: D-U-K-K-K-K
Hunter Hearst Helmsley: D-U-SP-SP-SP-SP
Owen Hart: D-U-P-P-K-K
Ahmed Johnson: D-U-P-SP-SK-K
Bret Hart: D-U-SP-D-U-SP
British Bulldog: D-U-P-SK-SP-K
The Undertaker: D-U-SK-SK-SP-SP
Ultimate Warrior: D-U-P-P-P-K

Cenni di Sfida
Ogni lottatore dispone di un cenno di sfida che può essere effettuato premendo SU e PARATA contemporaneamente.

AMOK

SATURN

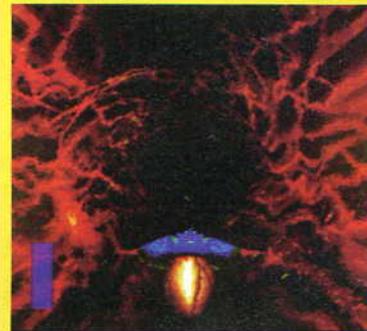
Missione Supplementare
Nella seconda fase della prima missione, conseguite i vostri obiettivi, quindi dirigetevi a sud. Perlustrate i dintorni: presto o tardi vi imbatterete in un'uscita alternativa che vi farà accedere a una missione segreta.

DARKLIGHT CONFLICT

SATURN

Opzioni Segrete
Questo simpatico trucchetto permette di accedere a tutti i livelli, oltre a fornirvi un'opzione di invulnerabilità e la possibilità di usare la micidiale smart bomb. Prima di tutto andate al menù delle opzioni e premete quanto segue: GIU', GIU', SU, X, SINISTRA, SINISTRA, R, L e START.
A seguito di questa operazione, il menù summenzionato si arricchirà di una nuova opzione chiamata "Extra".

IMPACT RACING

SATURN

Codici Segreti
E va bene, il racer della JVC non sarà all'altezza di titoli come Sega Rally o Daytona USA, ma qualcuno l'avrà pure acquistato! A questi poveretti dedichiamo una manciata di gabole intese a rendere un gioco già facile un vero picnic. Dunque inserite i seguenti codici nella schermata per l'inserimento delle password...

ALLTOOLEDUP: Tutte le Armi
BONUS.LEVELS: Sei Livelli Bonus
ENDGAMESLEVEL: Tracciato Finale
RABBITBADGER: Selezione del Livello
JOURNEYS.END: Sound Test

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
SATURN

Personaggi Segreti
Seguendo le istruzioni che andiamo a proporvi potrete ottenere il controllo dei personaggi segreti che si nascondono nell'ottimo rompicapo della Capcom. Adesso sì che potrete fare un bel casino!

Anita
Per giocare nei panni di Anita, la compagna di Donovan, andate alla schermata per la selezione del giocatore (Player Select), evidenziate Morrigan, tenete premuto START, passate a Donovan e premete il tasto A. Nel caso che un vostro amico voglia fare altrettanto, usate lo stesso procedimento ma cominciate con Felicia.

Mei-Ling
Per giocare nei panni di Mei-Ling, la sorella di Lei-Lei, andate alla schermata per la selezione del giocatore (Player Select), evidenziate Morrigan, tenete premuto START, passate a Lei-Lei e premete il tasto A. Se un secondo giocatore desidera fare altrettanto, si usi la stessa procedura, cominciando però con Felicia (sotto).

Contro Devilot
Per giocare contro Devilot al settimo Stage, dovete fare quanto segue prima di sconfiggere l'avversario di turno al sesto Stage. Giocate in modalità "Arcade", selezionando la regolazione di difficoltà "Normal" o "Hard". Terminate un round in meno di 60 secondi. Terminate un round con un Super Finish. Provocate almeno una reazione a catena da 4 colpi in un round. Il totale di gemme in vostro possesso (vedi l'apposito indicatore che appare sotto il contatore di combo alla fine di un match) non deve risultare inferiore a 20. Non continuate.

Akuma
Per giocare nei panni di Akuma senza doverlo conquistare dalla modalità di gioco "Street Battle", andate alla schermata per la selezione del personaggio, evidenziate Morrigan, tenete premuto START e quindi premete in sequenza GIU', GIU', INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO e un tasto qualsiasi.

Devilot
Per giocare nei panni di Devilot senza doverlo acquisire dalla modalità di gioco "Street Battle", andate alla schermata per la selezione del personaggio, evidenziate Morrigan, tenete premuto START e quindi premete in sequenza INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO, GIU', GIU', GIU', aspettate che il timer scenda a 10 e quindi premete un tasto qualsiasi.

Dan
Per giocare nei panni di Dan senza doverlo acquisire dalla modalità di gioco "Street Battle", andate alla schermata per la selezione del personaggio, evidenziate Morrigan, tenete premuto START, premete INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO, GIU', GIU', GIU' e quindi un tasto qualsiasi.

STREET RACER
SATURN

Codici Vari
Eccovi qualche bel codicillo per l'acclamatissimo gioco di guida della Ubisoft. Seguendo le istruzioni che vedete più sotto potrete trovare la Gold Cup, una vettura supplementare (con tanto di coniglio come pilota!) a diversi percorsi inediti.

Accesso alla Silver Cup
Digitate la parola TRAFIK nella schermata delle password per passare alla Silver Cup.

Accesso alla Gold Cup
Inserite la parola NEJATI nella schermata delle password per accedere alla Gold Cup.

Accesso alla Platinum Cup, alla Vetture col Coniglio e a Tre Nuovi Tracciati
Digitate la parola DOUGAL nella schermata delle password. Avrete così accesso alla cosiddetta Rabbit Car, a tre tracciati inediti e al circuito della Platinum Cup, ovvero la coppa di platino.

Opzioni di Gioco per Esperti
Inserite la parola TURGAY nella schermata delle password per accedere a una nuova serie di opzioni.

ISS DELUXE
SUPER NES

L'Arbitro, Quel Figlio di Un Cane...
Tirate fuori una scodella e versateci del cibo per cani, perché leggendo quanto segue trasformerete l'arbitro nel miglior amico dell'uomo. Usate il comando per il secondo giocatore e alla schermata col titolo del gioco premete in sequenza SU, SU, GIU', GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B, A. Fatto ciò, state a vedere quanto sono bravi l'arbitro e il guardalinee a raccogliere la palla con la bocca...

Ubicazioni delle Fatine
Ci auguriamo che le seguenti informazioni soddisfino le migliaia di domande che ci sono pervenute via telefono da parte degli acquirenti di questo gioco. Eccovi qui di seguito l'elenco delle ubicazioni di tutte le fatine, che dovrebbero farvi molto comodo nei vostri viaggi...

SHINING THE HOLY ARK
SATURN

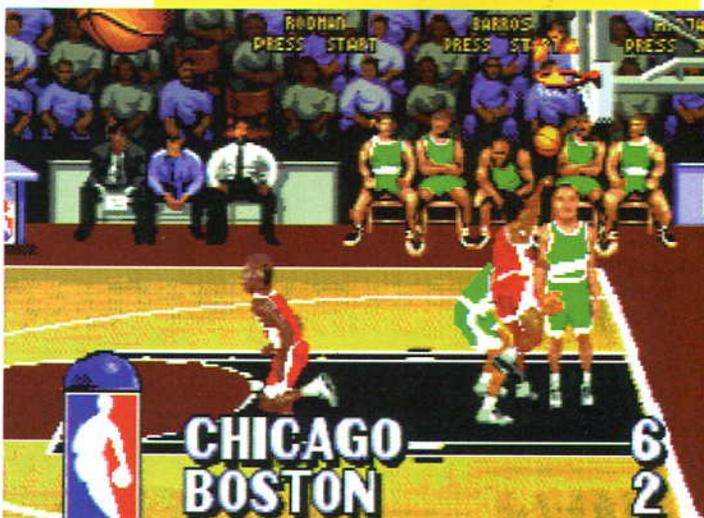
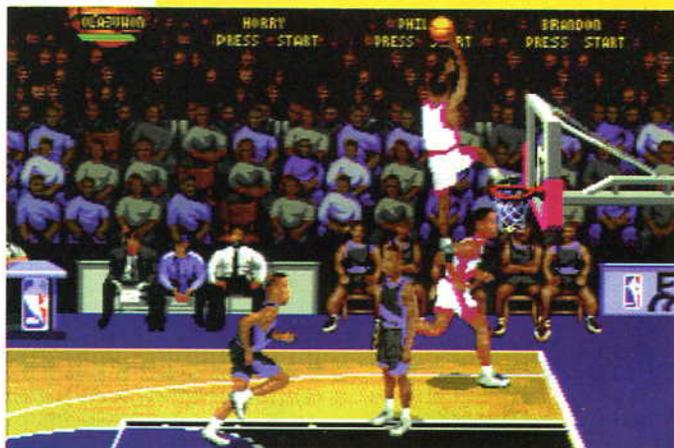
1. Desire Mine: Succubus 1 - Muran
2. Usciti da Desire Mine, a Destra: Leprechaun 1 - Dana
3. Desire Village: Incubus 1 - Lantano
4. Forest Of Confusion: Fairy 1 - Daisy
5. Forest Of Confusion: Pixie 1 - Maple
6. Desire Village: Pixie 2 - Cherry
7. Forest Cave: Fairy 2 - Iris
8. Forest Cave: Leprechaun 2 - Tak
9. Forest Cave: Incubus 2 - Enjewel
10. Forest Cave: Pixie 3 - Willow
11. Town Of Enrich: Incubus 3 - Masakari
12. Town Of Enrich: Succubus 2 - Dahila
13. Town Well: Succubus 3 - Roberia
14. Dungeon Well: Pixie 4 - Cedar
15. Enrich Dungeon: Leprechaun 3 - Morgan
16. Enrich Dungeon: Fairy 3 - Camellia
17. Forest Of Aborigine: Incubus 4 - Krupis
18. Forest Of Aborigine: Leprechaun 4 - Kokus
19. Forest Of Aborigine: Fairy 4 - Peony
20. Aborigine Mansion: Leprechaun 5 - Zircon
21. Aborigine Mansion: Incubus 5 - Liknis
22. Aborigine Mansion: Succubus 5 - Orlea
23. Graveyard Catacombs: Succubus 4 - Lacey
24. Mountain Cave: Fairy 5 - Lily
25. Mountain Cave: Succubus 6 - Ripanos
26. Mountain Cave: Leprechaun 6 - Mangus
27. Mountain Cave: Pixie 5 - Palm
28. Far East Village: Pixie 6 - Apple
29. Far East Village: Fairy 6 - Azalea
30. South Shrine: Incubus 6 - Cypress
31. South Shrine: Succubus 7 - Kathorea
32. South Shrine: Leprechaun 7 - Darbie
33. Enrich Dungeon/Nuova Sezione: Incubus 7 - Aster
34. Enrich Dungeon/Nuova Sezione: Pixie 7 - Lime
35. West Shrine: Pixie 8 - Pear
36. West Shrine: Fairy 7 - Sisal
37. West Shrine: Incubus 7 - Adonis
38. East Shrine: Fairy 8 - Mimosa
39. East Shrine: Leprechaun 8 - Solo
40. East Shrine: Pixie 9 - Plum
41. Mirage Village: Succubus 8 - Viola
42. Usciti da Mirage Village: Leprechaun 9 - Stilt
43. Tower Of Illusion: Incubus 9 - Croton
44. Tower Of Illusion: Succubus 9 - Lunaria
45. Tower Of Illusion: Fairy 9 - Primrose
46. Tower Of Illusion: Leprechaun 10 - Eric
47. Desire Mine/Nuova Sezione: Succubus 10 - Natasha
48. Desire Mine/Nuova Sezione: Fairy 10 - Clyde
49. Desire Mine/Nuova Sezione: Pixie 10 - Baldric
50. Desire Mine/Nuova Sezione: Incubus 10 - Boris

Giocatori Segreti
Alla schermata per la selezione del personaggio inserite queste semplici password e i codici numerici per giocare nei panni dei vostri atleti della NBA preferiti...

NBA HANGTIME
NINTENDO 64

Password	Codice
Ahrdwy	0000
Amrich	2020
Bardo	6000
Carlos	1010
Cliffr	0000
Daniel	0604
Danr	0000
Davidr	0000
Divita	0201
Dream	0000
Eddie	6213
Elliot	0000
Eugene	6767
Ewing	0000
Ghill	0000
Glennr	0000
hgrant	0000
Jamie	1000
Jappie	6660
Jason	0729
JC	0000
Jigget	1010
Jfer	0503
Johney	6000
Johnsn	0000
Kemp	0000
Kidd	0000
Kombat	0004
Malone	0000
Marius	1005
Marty	1010
Mdoc	2099
Mednik	6000
Miller	0000
Morris	6000
Mortal	0004
Motumb	0000
Munday	5432
Mursan	0000
MXV	1014
Nick	7000
Nobud	1010
North	5050
Patf	2000
Perry	3500
Pippen	0000
Quin	0330
Rice	0000
Rodman	0000
Root	6000
Shawn	0123
Smits	0000
Sno	0103
Stackh	0000
Starks	0000
Turmel	0322
Webb	0000
Webber	0000
Nfunk	0101

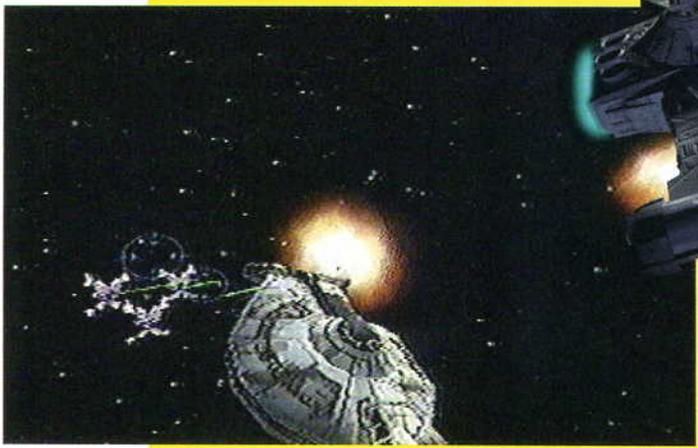
SHADOWS OF THE EMPIRE

NINTENDO 64

I Trucchi Più Tosti

Eccoli qui, i trucchi migliori che abbiamo mai pubblicato per Shadows Of The Empire. Attenetevi alle istruzioni che seguono e convertitevi al lato oscuro...

(1) Selezionate un nuovo spazio per il salvataggio della partita e al posto del vostro nome digitate "_Wampa__Stompa". I trattini bassi rappresentano gli spazi: uno prima della parola "Wampa" e due prima di "Stompa".
(2) Selezionate Medium come livello di difficoltà.
(3) A partita iniziata, inserite la pausa, quindi andate al menù delle opzioni e scegliete Control. Dovete regolare il vostro comando su Traditional.

Trucco per l'AT-ST

Quando gli AT-ST appaiono nella Battaglia di Hoth, premete SINISTRA sul pad direzionale e il tasto C destro simultaneamente. Subito dopo premete SU sul pad direzionale. A questo punto usate il tasto C destro per carrellare sulle visuali della telecamera finché non diventate un AT-ST. Potete usare il pad direzionale per spostare questa magnifica macchina da guerra e premere SU per far fuoco con i suoi micidiali cannoni laser.

Trucco del Wampa

Nel livello della Fuga da Echo Base, premete SINISTRA sul pad direzionale e simultaneamente premete il tasto C destro sul medesimo pad. Ora usate il tasto C destro per carrellare sulle visuali della telecamera finché non vedete il Wampa. Potrete quindi usare il pad direzionale per spostare il Wampa e, sul medesimo pad, premere GIU' per attaccare!

Dr. Jekyll e Mister Stormtrooper

In "Escape from Echo Base", premete DESTRA sul pad direzionale e simultaneamente il tasto C destro sullo stesso joypad. A questo punto premete il tasto C destro finché non vi trasformate in un soldato delle truppe d'assalto imperiali. Potrete quindi usare il pad direzionale per spostare questo Stormtrooper e, sul medesimo pad, premere GIU' per sparare.

Provate queste ottime gabole sugli altri livelli in prima persona e verificate quali altri soldati potete controllare. Potete passare da questi personaggi a Dash premendo il tasto C destro. Anche se state usando uno di questi personaggi nuovi di zecca, potete comunque controllare Dash Rendar (anche se non lo vedrete) manovrando il joystick analogico. Se il personaggio che state usando muore, non dovete fare altro che ripetere la procedura summenzionata per adottarne un altro. Sappiate, tuttavia, che che questi personaggi non possono fare altro che camminare e attaccare: dunque non possono aprire le porte (a meno che non siano automatiche) e neppure saltare.

Un Colpo per Tutti

Per far sì che un colpo di blaster uccida tutti i nemici in livelli come "Escape from Echo Base" (la fuga dalla base dei Ribelli sul pianeta Hoth), scrivete "Jabba" al posto del vostro nome e regolatevi sul livello di difficoltà "Jedi". Lo diciamo? Lo diciamo? Massì, diciamolo: "Che la Forza sia con voi!"

BLAST CORPS

NINTENDO 64

Un Codice da Urlo

Inserite il codice "W93M 7H20 BCYO PSVP" nell'apposita schermata e otterrete 100 unità di energia vitale, 200 unità di tenuta, tutte le armi disponibili, il pieno di munizioni e, ciliegina sulla torta, i tre simboli del pentagramma che fanno funzionare il laser.

SKY TARGET

SATURN

Dinosauri in vista!

Mentre affrontate il bombardiere Stealth color crema nella seconda missione, cercate con lo sguardo qualsiasi altro velivolo punti verso di voi: fra questi dovrebbe esserci una creatura preistorica! Abbattetela per ricevere un aumento di energia pari al 5% e tenete d'occhio i paraggi durante le altre fasi della partita: prima o poi troverete altri esponenti del "mondo perduto"!

MEGA trix

Last Bronx

Tutte le mosse - prima parte

Dopo mesi di pubblicità, il nuovo picchiaduro Sega è finalmente approdato nei negozi del Vecchio Continente. Dopo avergli attribuito un 83% di "globale" nella recensione apparsa sul numero scorso di Mega Console, abbiamo deciso di proseguire il nostro lavoro documentaristico su Last Bronx, con una guida in due parti alle mosse dei personaggi che animano il gioco e un rapido sguardo al loro interessante curriculum. Pronti a divorare la prima parte?

Nome nel gioco: **YUSAKU**
Nome completo: **Yusaku Kudo**
Arma usata: **Sansetukon**
Età: **19**
Altezza: **171 cm**
Peso: **66 kg**
Banda: **Neo Soul (Squadra di Motociclisti)**
Stage: **Naked Airport**

Terzo nella gerarchia dei boss della leggendaria banda di motociclisti chiamata Soul Crew, Yusaku è ampiamente considerato l'eroe di Last Bronx. Dopo l'improvvisa quanto misteriosa morte del leader, gli altri membri della banda dei Soul Crew si sono dileguati, lasciando il peso della responsabilità di questa tragedia sulle spalle di Yusaku. Dopo aver messo da parte i propri dubbi sul futuro, Yusaku cerca di mantenere in vita lo spirito dei Soul Crew formando la banda dei Neo Soul. Quale leader della nuova banda, Yusaku è stato chiamato a prendere parte al torneo di Last Bronx, dove lo attende uno scontro con il suo vecchio rivale, Kurosawa. Munito di un Sansetukon (un bastone snodato in tre parti), Yusaku dispensa dolore ai suoi avversari da qualsiasi distanza.

Noto come il leader dei Neo Soul, Yusaku sa usare il Sansekuton come nessun altro

ATTACCHI NORMALI

Mossa	Comando
Punch	P
Beat Spin	PK
Double Punch	PP
Bouble Beat Hi Side	PPK
Triple Punch	PPP
Triple Punch With Spin Kick	PPPK
Triple Punch With Low Kick	PPP↓K
Combo Over Top	PP↑P
Open Beat	↙P
Open Beat Axel	↙PK
Sit Beat*	↓ P
Uppercut	↓↘→ P
Upper Swing	↘P
Crop Hammer Punch	↘↘ P
Soul Swing	←P
Double Soul Swing	←PP
Burning Soul	←PPP
Sonic Elbow	←↘ P
Spinning Level Punch	←→ P
Swing Punch	→P
Double Swing Punch	→PP
Power Loop	↓P
Hi Kick	K
Middle Kick	↘K
Fly Wheel Kick	→→K
Head Bash Kick	↑K
Screw Kick	K+G
Double Screw Kick	K+GK
Low Spin Kick	↓K+G
Dual Knock	↘P+K
Exhaust Storm	↓↙←P+K
(Low Sweep)	←↘P+K
Shoulder Tackle	←→→P+K

LANCI

Mossa	Comando
High Speed Brain Buster	P+G
Elbow Shoulder Attack	→↙→ P+K
D -Stroke V-Type Inpact	↙→ P
Crank Throw	→↘↓P
(ABBASSATI)	
High Speed Brain Buster	↓P+G

ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA

Mossa	Comando
Two Wheel Shoot	↘P
Jump Beat	↑P

Insieme a Kurosawa, Yuko è il personaggio preferito dalla redazione della redazione

Gli attacchi volanti di Yusaku fanno fluttuare i loro destinatari a mezz'aria, aprendo quindi la strada a una ulteriore combinazione di colpi micidiali

Nome nel gioco: **KUROSAWA**
Nome completo: **Toro Kurosawa**
Arma usata: **Bouken**
Età: **25**
Altezza: **177.5 cm**
Peso: **71 kg**
Banda: **Roppongi Hardcore Boys (Squadra di Playboy)**
Stage: **Radical Parking Lot**

Oltre al fatto che sia il famigerato leader dei Roppongi Hardcore Boys, ben poco si sa del misterioso Kurosawa. Temuto come pochi, nutre un grande astio nei confronti di Yusaku e degli ultimi elementi della gang di Soul Crew, e nel pandemonio creatosi in seguito alla loro rottura vede l'occasione per farli fuori una volta per tutte. Le tecniche offensive di Kurosawa sono alquanto esclusive, in quanto affondano le radici nell'antica arte marziale del Kendo. Il suo repertorio di attacchi ultraviolenti è ampiamente basato sull'impiego di una spada di legno (il Boku-to), che nelle mani del Nostro si trasforma in un'arma dall'impatto devastante. Basti pensare alla pioggia di colpi inferti sulla testa di un avversario onde ridurlo all'impotenza, cosa che sotto un simile attacco avviene regolarmente. Per tali ragioni Kurosawa è forse il lottatore più brutale fra quelli che prendono parte al torneo ed è l'ultimo avversario che i giocatori affrontano quando si cimentano nella modalità Arcade.

ATTACCHI NORMALI

Mossa	Comando
Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Triple Punch	PPP
Crouch Punch	↓P
Uppercut	↓↘→ P
Short Uppercut	↘P
Uppercut & Straight	↘PP
Wind Godfist	↘↘P
Disorder Punch	←P
Double Disorder Punch	←PP
Triple Disorder Punch	←PPP
Slant Low Sweep	←↘ P
Middle Thrust Punch	←→ P
Body Blow	→P
Smash Punch	→→P
Hi Kick	K
Quick Low Kick	↓K
Low Kick	↓ K
Middle Kick	↘K
Dashing Kick	→→K
Beat Knuckle	P+K
Step in Straight	↘P+K
Straight	←P+K
Palm Shot	→P+K
Triple Palm Shot	→P+KP
Head Attack	→→P+K

LANCI

Mossa	Comando
Strike Body	P+G
Trample Down	↓↓K+G
Punishment	↓↘ →P+K
Kurosawa's Anger	→↘↓↙←P+K
Neck Cutter	→↓↘ P+G
(ABBASSATI) Strike Body	↓P+G

ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA

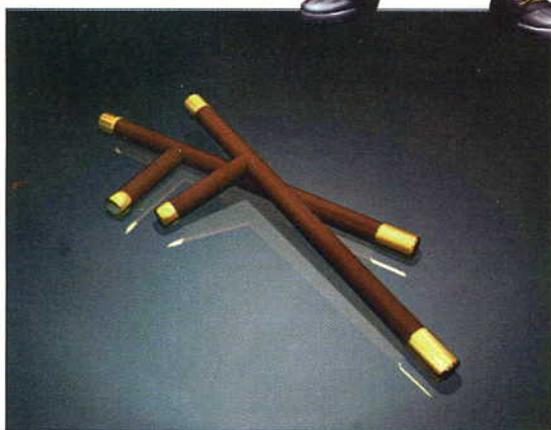
Mossa	Comando
Ground Attack	↘P
Pounce	↑P
Ground Thrust	↘K

Nessun personaggio di Last Bronx sa estinguere la barra energetica di un avversario come Kurosawa!

Le mosse brutali di Kurosawa hanno una valenza spettacolare davvero notevole

I vari lanci di Kurosawa possono sembrare familiari ai cultori di Street Fighter, dato che anch'essi prevedono la materializzazione di palle di fuoco

Nome nel gioco: **YOKO**
Nome completo: **Yoko Yoko**
Arma usata: **Tonfa**
Età: **20**
Altezza: **163.5 cm**
Peso: **49 kg**
Banda: **G-Troops (Squadra di Fanatici Militaristi)**
Stage: **Lust Subway**

Yoko è il membro fondatore della banda dei G-Troops, che si distinse nei corsi di sopravvivenza per poi diventare in breve tempo un gruppo di esperti in tattiche e arti marziali. Il gruppo si è fatto in breve tempo la reputazione di una formidabile armata di combattenti, diventata esperta nelle tecniche militari di combattimento e conquistando un posto nel torneo. Il primo leader dei G-Troops era il fratello di Yoko, ma fu gravemente ferito dopo aver ripetutamente snobbato l'invito al torneo segreto. Così Yoko ha preso il comando della banda, combattendo nel torneo per l'onore dei G-Troops e per quello di suo fratello. Yoko è una lottatrice temibile che dispone di una serie micidiale di calci con cui può far fluttuare l'avversario a mezz'aria prima di colpire ripetutamente il suo corpo indifeso con i suoi Tonfa. I suoi atteggiamenti da maschiaccio hanno attirato l'attenzione di Nagi, la bionda super sexy le cui inclinazioni omosessuali formano parte del complesso intreccio che riveste il gioco.

Nessun personaggio di Last Bronx sa estinguere la barra energetica di un avversario come Kurosawa!

ATTACCHI NORMALI

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Double Punch & Kick	PPK
Double Punch & Double Kick	PPKK
Double Punch & Hi-Low Kick	PPK↓K
Triple Punch	PPP
Triple Punch with Kick	PPPK
TriplePunch With Low Kick	PPP↓K
TriplePunch With Air Raid Kick	PPP↖K
Twist Shot	↙P
Crouch Punch	↓P
Uppercut	↘P
Uppercut & Kick	↘PK
Back Knuckle	←P
Back Knuckle & Kick	←PK
Double Back Knuckle	←PP
Vertical Punch	←→ P
Vertical Double Punch	←→ PP
Smash Elbow	→P
Middle Straight Punch	→→P
Hi Kick	K
Toe Kick	↓K
Low Kick	↓K
Middle Kick	↘K
Knee Assault	→K
Heel Drop	→→K
Air Raid Kick	↗ K
Step Inside Kick	K+G
Double Hi Kick	K+GK
Hi & Low Spin Kick	K+G↓K
Low Spin Kick	↓K+G
Double Hammer	P+K

Con un'apposita mossa, Yoko manda il povero Joe in orbita e si prepara a mollargli un paio di colpi durante il suo atterraggio

LANCI

Holding Arm Throw	P+G
Stragle Throw	←P+G
Reverse Throw	←→ P+K
Neck Throw	←↙↓↘→ P
(ABBASSATI)	
Holding Arm Throw	↓P+G

ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA

Circular Swing	↘P
Para Troopers Attack	↑P

Nome nel gioco: **TOMMY**
Nome completo: **Tomiie Hiroshi**
Arma usata: **Bastone**
Età: **18**
Altezza: **165.5 cm**
Peso: **54 kg**
Banda: **Helter Skelter (Senza Banda)**
Stage: **Cross Street**

Tommy non appartiene a nessuna banda. Trascorre il tempo facendo snowboard, skateboard e ascoltando musica hip-hop e thrash metal. E' insomma il classico ragazzone americano sportivo fino al midollo, ma ogni tanto si reca a Tokyo per far visita ai genitori e lì si mette spesso nei guai. A Tommy infatti piace attraversare il centro della capitale nipponica senza venire disturbato, e detesta dover evitare le bande e rispettare il loro territorio. E' per questo motivo che al torneo segreto partecipa anche Tommy. La tecnica di combattimento di Tommy nasce da anni di addestramento da parte dello stesso sensei che ha istruito l'amica Lisa. Tommy si è innamorato perdutamente di lei, ma purtroppo il suo amore non è corrisposto. Ciononostante è anche per il summenzionato oggetto del desiderio che Tommy partecipa al torneo segreto. Ciascuna della sue tecniche è basata sull'impiego del suo bastone con il quale crea immensi mulinelli intesi a occultare la propria figura mentre egli effettua piroette elaborate fino a colpire inesorabilmente gli avversari.

ATTACCHI NORMALI

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Double Punch & Kick	PPK
Triple Punch	PPP
Turn Punch	↙P
Double Turn Punch	↙PP
Double Turn Punch & Kick	↙PPK
Crouch Punch	↓P
Uppercut	↘P
Double Uppercut	↘PP
Face Crasher Punch	↘↘P
Back Beat	←P
Double Back Beat	←PP
Triple Back Beat	←PPP
Low Sweep	←↘P
Double Low Sweep	←↘PP
Shaped Punch	←→P
Crossing Shaped Punch	←→PP
Elbow	→P
Tornado Punch	→↘↓P
Middle Straight Punch	→→P
Jump Low Punch	↗P
Jump Low Punch Combo	↗PP
Hi Kick	K
Low Kick	↓K
Middle Kick	↘K
Spiral Kick with Pole	↗K
Low Spin Kick	↓↓K+G
Spin Stick	P+K
Spin Stick & Low	P+K↓P+K
Upper Stick	←P+K
Long Range Stick	←→→ P+K
Straight Punch	→P+K

Insieme a Kurosawa, Yuko è il personaggio preferito dalla redazione della redazione

LANCI

Twist Throw	P+G
Hanging Throw	↓↙←P
Leg Hold	←↙↓↘ → K+G
Double Arm's Pressure	→←→P+K
(ABBASSATI) Twist Throw	↓P+G

ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA

Ground Attack	↘P
Pounce	↑P
Ground Attack D	↘P+K

Le mosse di Tommy sono spettacolose, ma non fanno molto male

MEGA trix

Shining The Holy Ark

Benvenuti alla seconda parte della guida definitiva di Mega CONSOLE alla soluzione del grandioso RPG del Team Sonic. Il mese scorso vi avevamo lasciato sulla soglia dell'inquietante Aborigine Mansion; leggendo quanto rimane del testo conquisterete questa e altre zone, fra cui i tre shrines, ognuno meno insidioso dell'altro (no, non stiamo scherzando). Dunque, se non avete nulla di più urgente da sbrigare (lavare i piatti, fare la spesa, sfamare il gatto o il cane di casa) potete pure accendere la console e continuare l'avventura dal punto in cui l'avevate interrotta...

La Guida - seconda parte

L'ABORIGINE FOREST E LA MANSION

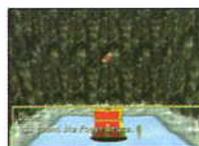
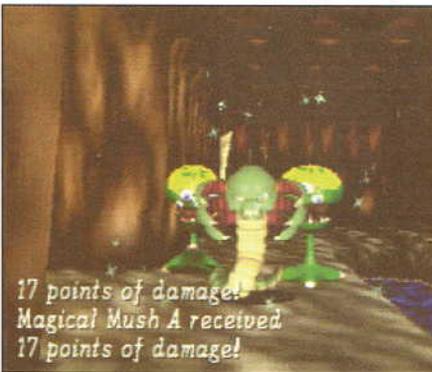
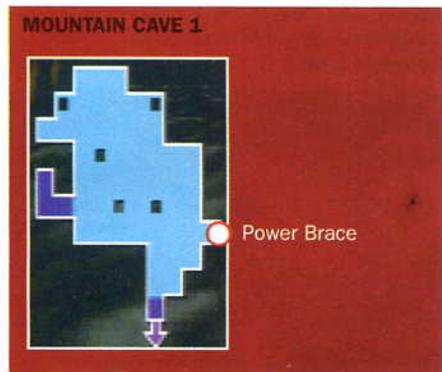
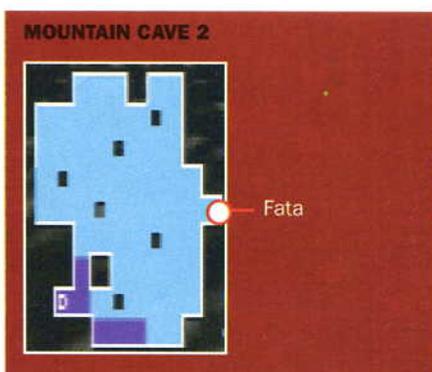
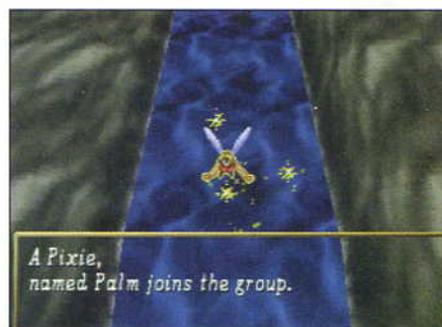
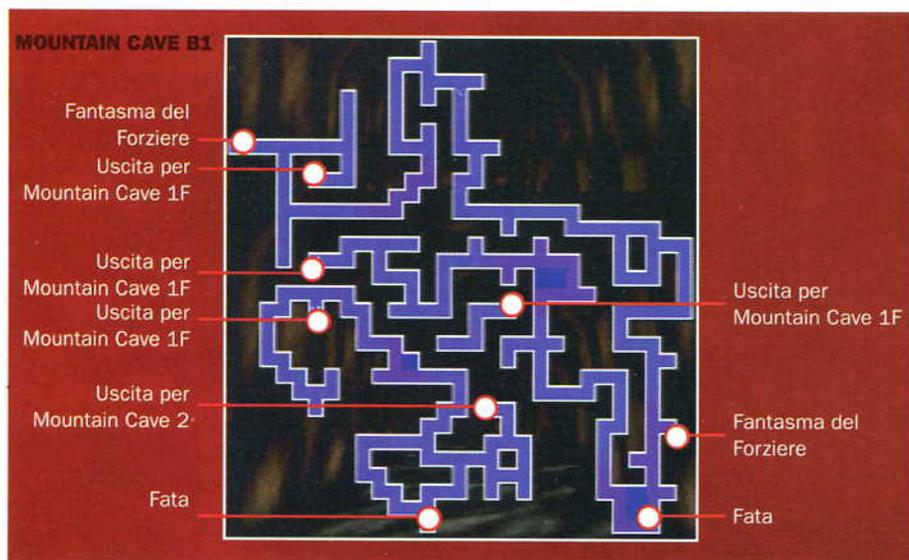
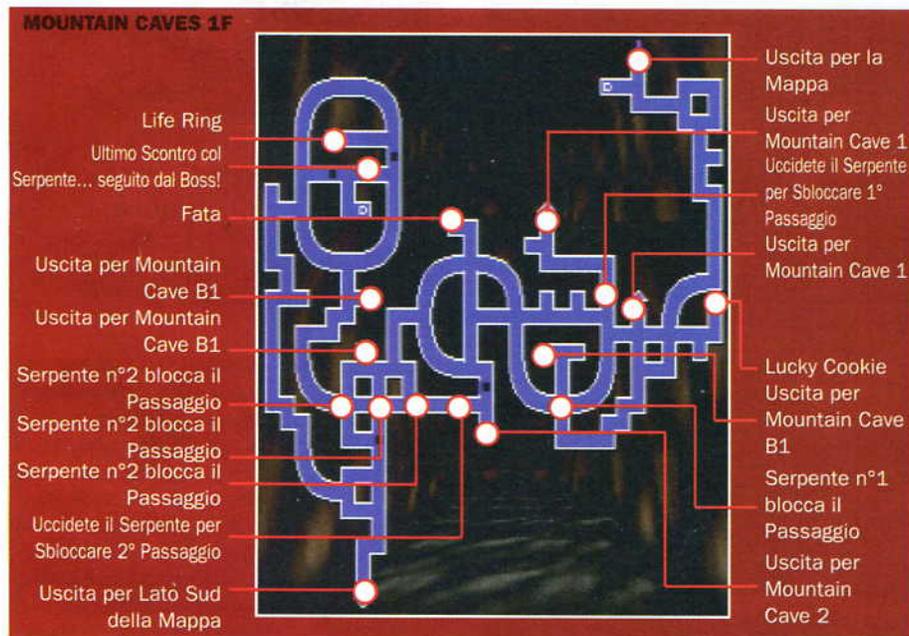
La foresta è praticamente divisa in due settori. Dirigendovi a ovest raggiungerete la *mansion*, mentre puntando verso il nord finirete nelle catacombe. Noi vi consigliamo di esplorare l'intera foresta, raccogliendo la spada e l'armatura reperibili presso il cimitero prima di tornare a sud e di incamminarvi verso la *mansion*. I due oggetti summenzionati potenziano sensibilmente le vostre capacità offensive. Conquistare la *mansion* è abbastanza facile. Ci sono porte aperte, porte chiuse a chiave e porte che vanno sfondate col proprio corpo (premendo due volte in avanti); sono tutte indicate sulla mappa. A causa delle porte chiuse a chiave, il gioco vi indirizza praticamente verso un'unica direzione, per cui non mancherete di trovare l'acqua santa (holy water) e la chiave che vi serve per aprire tutte le porte. Usate l'acqua santa nella stanza dei poltergeist, usate il libro preso nella biblioteca, trovate la chiave dell'orologio e usatela nel luogo indicato sulla mappa. È tutto molto semplice. Basso, il Dragon Warrior, si unisce alla squadra in questo punto. È un combattente fisicamente

MANSION 1F

Gravity Stone
Vampire Boss
Uscita per le Catacombe
Fata
Scale per Mansion 2F
Iron Shell (Fantasma nel Forziere a Sinistra)
Broadsword
Rompicapo dei Mobili: Sistemate i Mobili secondo il Piano
Porta Chiusa a Chiave
Royal Crest
Pozione
Fairy Powder
Porta Chiusa a Chiave
Scale per Mansion 2F
Usate la Holy Water in questo punto per ottenere il Libro
Old Key (apre tutte le porte)
Druids Cross
Porta Chiusa a Chiave
Scale per Mansion 2F
Rompicapo coi Mobili: Spingete il Tavolo a Ovest

ben dotato, anche se poco veloce. Ci sono un paio di rompicapo che comportano lo spostamento di mobili onde svelare passaggi segreti. Anche in questo caso tutte le soluzioni sono indicate sulla mappa. Quando l'orologio avrà cominciato a funzionare, affronterete il boss-cavaliere. Sconfiggerlo è un gioco da bambini. Quando è morto, azionate la leva situata alle sue spalle: questa renderà accessibili le catacombe. Abbandonate la mansion, dirigetevi a nord attraverso la foresta ed espugnate le catacombe. Anche in questo caso non avrete problemi. Vi troverete al cospetto del Vandal Galm, il quale vi darà un oggetto (la *gravity stone*) che vi servirà per espugnare il South Shrine, all'interno della Mountain Cave.

MOUNTAIN CAVES

Un serpente gigantesco perlustra le grotte ostruendo i passaggi e in pratica indirizzandovi sulla strada giusta. Incontrerete il serpente a tre teste per tre volte e ogni volta dovrete combatterlo per staccargli una testa. La perdita di una testa induce il serpente a ritirarsi, aprendo il passaggio che prima ostruiva. Per un paio di volte finirete fuori, a camminare sul ghiaccio. In questa zona, quando ci si muove, si coprono due spazi alla volta anziché uno, per cui stabilire un itinerario fra le buche è una bella impresa. Se i mostri saltano fuori dalle buche, neutralizzateli usando la magia. Questi

si moltiplicano in fretta e solo gli incantesimi che colpiscono più di un bersaglio possono rimediare a questo inconveniente. Per giungere ai forzieri presenti in questa zona, ispezionate le parti di terreno che non sono coperte dal ghiaccio. Qui si percorre uno spazio alla volta come al solito, e questo dovrebbe permettervi di approdare ai forzieri senza problemi. L'ultima volta che affrontate il serpente, state attenti! Quando l'avrete liquidato, infatti, dovrete vedervela col boss del livello: un serpente ancora più potente! Una volta eliminatolo, recatevi al Far East Village per raccogliere qualche informazione sulla trama oltre alle armi più potenti offertevi fino ad ora. Il villaggio è abitato dai ninja e il loro armamento è una favola! Equipaggiatevi a dovere e dirigetevi verso il South Shrine!

SOUTH SHRINE

Questo è il primo *shrine* che si incontra ed è anche il più tremendo di tutti. E' altresì il più grande del gruppo e la maggior parte di esso va attraversata stando capovolti. Ci vorrebbero pagine e pagine di testo per spiegare esattamente come affrontarlo, ma le mappe allegate saranno di aiuto. Tutti gli oggetti raccolti mentre si sta capovolti sono indicati con una scritta rovesciata, così non vi sentirete confusi più di tanto. In pratica dovete dirigervi verso il lato est di South Shrine B2. Qui troverete una scure magica che può fare breccia nei blocchi di pietra indicati sulla mappa. Una volta raccoltala, potrete aprirvi la strada per raggiungere il centro del South Shrine. Dovete raggiungere questo punto usando l'uscita al lato nord di South Shrine B1, ma dovete essere capovolti quando passate attraverso l'invertitore che precede l'uscita, altrimenti un gigantesco macigno vi farà finire nella buca che porta a nord. Raggiunto il centro del South Shrine, vi ritroverete al cospetto del re dei rompicapo. Sette pietre devono essere distribuite fra due statue: quattro in una, tre nell'altra. Ma il bello è che il loro valore deve essere IDENTICO! Si tratta di un puzzle davvero difficile e ne abbiamo pubblicato la soluzione sul precedente numero di Mega CONSOLE perché sapevamo che molti di voi sarebbero rimasti bloccati in questo punto. Questa volta vi offriremo una soluzione fra le tante: ad una statua date lo Zaffiro (Sapphire), l'Onice Nera (Black Onyx), l'Opale (Opal) e il Rubino (Ruby). All'altra invece date l'Acquamarina (Aquamarine), il Diamante (Diamond) e lo Smeraldo (Emerald). A questo punto raccogliete la spada. Prima di poterla effettivamente agguantare dovrete sconfiggere un boss. Contro la strega usate gli attacchi fisici. Se chiama in suo aiuto una mummia (e lo farà), fate usare a Melody e a Rodi i loro incantesimi più potenti, usando il resto della squadra per continuare a combattere la strega con il sistema summenzionato. Una volta che la megera è stata liquidata, prendete la Sacred Sword e dirigetevi verso il Far East Village. Andate a trovare il maestro ninja per apprendere gli ultimi sviluppi della trama. Al

vostro gruppo si unirà quindi Akane (un altro ninja). Munitevi delle attrezzature necessarie e visitate la chiesa. Ormai il vostro personaggio principale dovrebbe trovarsi almeno al livello 20, se non a un livello superiore. Chiedete al prete di cambiare classe. Il vostro personaggio principale potrà così brandire la Sacred Sword!

RITORNO AGLI ENRICH DUNGEONS

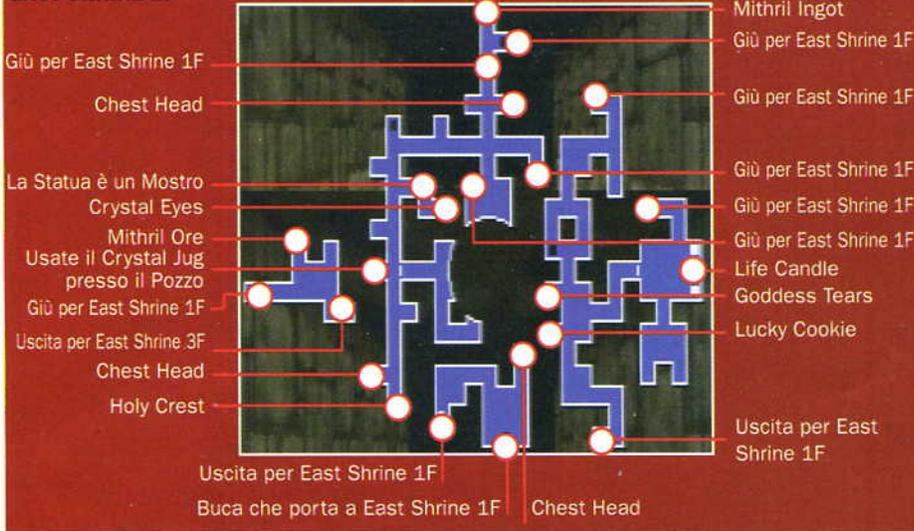
Ora dovete salvare il Re e Forte dagli spiriti maligni. Recatevi al pozzo della città di Enrich e tornate nei sotterranei. Andate alle banchine a nord-est della mappa. Su una di queste, Akane richiamerà una barca che vi porterà nei sotterranei. Lì apritevi la strada con la forza per entrare nel Castello di Enrich. Gli spiriti maligni vi sfidano a duello. Cambiate Melody con Akane e mentre al vostro personaggio e a Basso fate combattere uno spirito ciascuno con le loro risorse fisiche, fate usare la magia ad Akane e a Rodi. Quando uno degli spiriti viene sconfitto, cambiate Melody con Akane e riportate tutti i vostri personaggi allo stato di salute ottimale prima di dare il colpo di grazia allo spirito restante. Una volta che questi spiriti sono stati liquidati, Sabato apparirà e voi dovrete usare la Sacred Sword sugli spiriti. A questo punto li affronterete di nuovo, solo che questa volta nella mischia ci sarà anche la strega Rifix. In questa situazione la chiave della vittoria è Melody (ecco perché l'avete lasciata fuori dal primo combattimento). L'incantesimo Support di Melody è estremamente importante così come le sue capacità curative. Se la sua energia vitale scende sotto il valore 100, usate un incantesimo curativo di livello 3 per restituirle vigore. E' lei la chiave della battaglia! Cambiate Basso con Akane o Forte. Non importa se gli ultimi due muoiono, basta che sferriate il maggior numero possibile di attacchi

con la magia. A questo proposito, fareste bene a procurarvi una grande quantità di pozioni (cinque per ogni personaggio) acquistandole presso il Far East Village. Questa è una battaglia molto dura...

WEST SHRINE

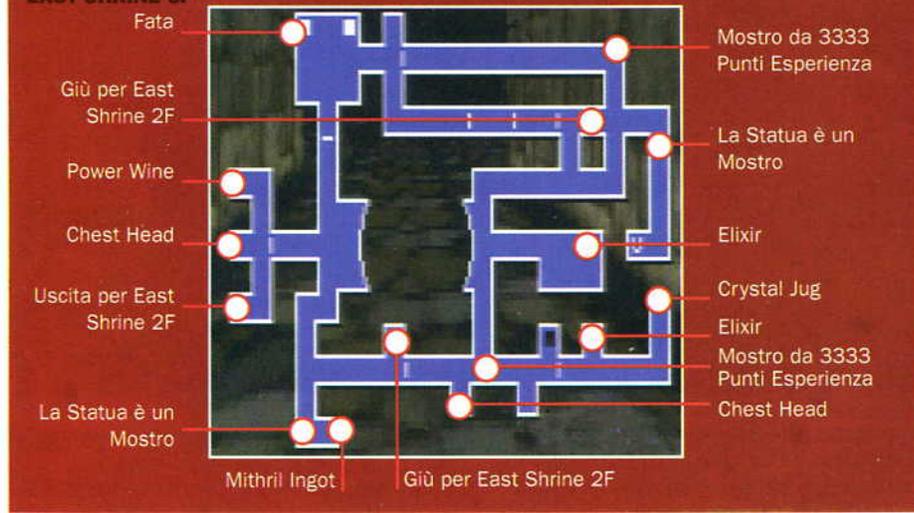
Rompete il sigillo con la Sacred Sword. Poi si tratterà solamente di localizzare il cibo per le tartarughe, di darlo in pasto a queste ultime e di proseguire per ripetere la procedura con le altre tartarughe. Anche in questo caso la strada da seguire è una sola e con le mappe che avete a disposizione non dovreste incontrare alcuna difficoltà. Trovate l'Occhio della Verità (Eye of Truth), usatelo nel punto segnato sulla mappa e quindi preparatevi allo scontro con il boss di turno. Anche in questo caso usate massicciamente gli attacchi magici finché solo il mostro principale rimane in piedi, quindi cambiate i vostri personaggi con i combattenti che ricorrono solo alla forza fisica e date con essi il colpo di grazia al superstite. Quando il boss verrà liquidato, il Vandal Galm apparirà di nuovo e con lui anche Lisa, che si unirà alla vostra squadra. Lisa è un altro personaggio dalle notevoli risorse fisiche. Riceverete anche il Sacred Mirror. Questo è un valido strumento difensivo ma in tutta franchezza dovreste ormai disporre di meglio, perciò non mettetelo fra le attrezzature d'uso corrente. Un'annotazione su West Shrine 1F, Lato Ovest: c'è una tartaruga speciale che vi offre diverse scelte per quanto riguarda la destinazione desiderata. La mappa mostra due destinazioni possibili a West Shrine 1F, Lato Est. Per evitare confusione, dal punto d'inizio scegliete Sinistra, Sinistra, Sinistra, Sinistra per raggiungere una zona, oppure Destra, Destra, Destra per raggiungere l'altra. Incredibile quanto il West Shrine sia più facile da affrontare rispetto al South Shrine!

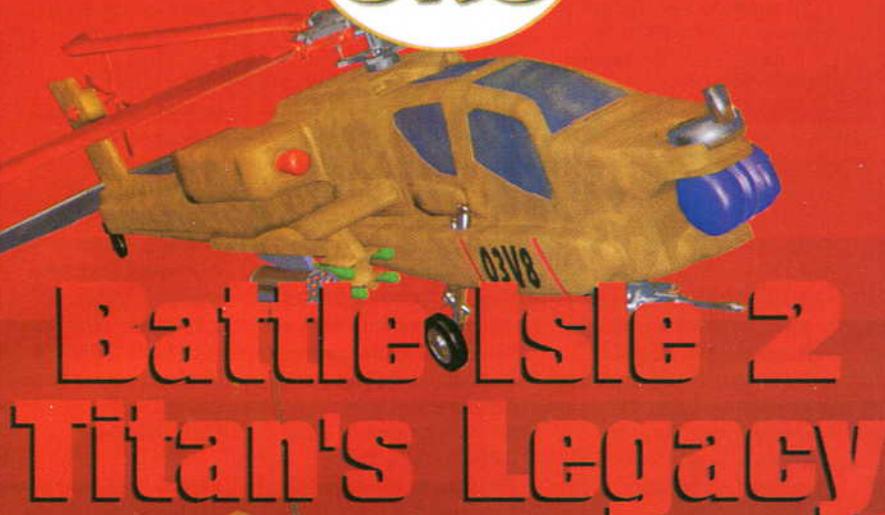
EAST SHRINE

Due dei Sacred Artifacts sono ora in vostro possesso, quindi è ora che vi dirigiate verso l'East Shrine per fare l'en plein! Questo Shrine è semplice come quello occidentale, anche se l'opposizione è più aggressiva. Per entrarci non dovete fare altro che usare il Sacred Mirror. Fatto ciò, trovate gli oggetti di cristallo e fateli combaciare con le statue. Sulle mappe troverete tutto quanto! Ormai il pozzo funziona e voi potete usarlo per riportare l'energia vitale dei vostri personaggi ai valori massimi. Dovete inoltre portare dell'acqua proveniente dal pozzo alla pianta avvizzita situata al quarto piano dell'East Shrine. Per fare ciò dovete prendere il Crystal Jug dall'angolo sud-occidentale al terzo piano dell'East Shrine. Per arrivarci non dovete fare altro che stare vicino al pavimento rotante che si trova accanto alla porta. Puntate a sud e tenete premuto il tasto B. Ora premete a Sinistra per muovervi e quindi Avanti in fretta. Questa operazione dovrebbe permettervi di arrivare alla meta senza cadere nella buca a nord. Usate l'acqua sulla pianta situata al quarto piano dell'East Shrine. Essa è in realtà l'ennesimo boss da affrontare in combattimento, ma sconfiggerlo è un gioco da ragazzi. Perché? Perché ormai i vostri personaggi saranno tutti immensamente potenti, se userete la tecnica che andiamo a illustrarvi...

IL MOSTRO DA 3333 PUNTI ESPERIENZA

Questa creatura sbuca fuori di continuo nell'East Shrine. In realtà sbuca fuori negli stessi posti, che abbiamo indicato sulle mappe dell'East Shrine. Sconfiggere questa creatura vi frutterà 3333 punti-esperienza: un quantitativo enorme che garantisce praticamente un livello in più per ogni personaggio (finché non diventano comunque super-potenti). Questo mostro si spaventa facilmente è le sue ritirate possono essere molto frustranti. Abbiamo scoperto che attacca più spesso se i personaggi della squadra non sono al massimo della forma e se nella squadra mancano dei personaggi che possono praticare della magia curativa. Assicuratevi poi che le fate non colpiscano per prime: ciò serve soltanto a spaventare la creatura. Sferrate attacchi fisici con il vostro personaggio principale, Basso, Lisa e Rodi: agendo in questo modo è molto probabile che la creatura non si ritiri. Il mostro può essere sconfitto in tre round. Tuttavia, più volte lo sconfiggete, più livelli acquisite e di conseguenza gli scontri si fanno via via molto più brevi!

NEL PROSSIMO NUMERO

La prossima volta affronteremo la tappa conclusiva del nostro viaggio nei segreti di Shining The Holy Ark, distruggendo l'entità malvagia che minaccia di conquistare la terra di Enrich! Vi proporremo altre mappe, altre soluzioni e una guida particolareggiata alle strategie di combattimento. Contrariamente a ciò che potreste aver letto altrove, la dinamica dei combattimenti che hanno luogo in Shining The Holy Ark è alquanto complessa, specie quando si affrontano i boss. Noi vi sveleremo tutto quello che c'è da sapere in proposito, quindi non mancate di acquistare il prossimo numero di Mega Console, okay?

UN GIOCO CHE DÁ BATTAGLIA

Battle Isle 2, un formidabile gioco di simulazione militare che sfida la tua prontezza e la tua intelligenza strategica. + un CD-ROM, Titan's Legacy, di ulteriori scenari, per non porre mai fine al gioco.

Due CD-ROM, un gioco di strategia militare, una macchina da guerra perfetta e imbattibile. Battle Isle 2 - Titan's Legacy è tecnologia vincente: motore di simulazione sviluppato con le più avanzate tecniche di intelligenza artificiale; 55 diversi tipi di mezzi corazzati, navi e aerei; grafica vettoriale ray-trace; storia animata; costruzione di edifici, strade e ferrovie in 1.000 moduli diversi; accurata simulazione delle condizioni meteorologiche. Quello che ci vuole per coinvolgere fino a 5 giocatori nelle battaglie più complesse della storia dei giochi di intelligenza artificiale. Il divertimento è assicurato, le emozioni anche.

IN EDICOLA

MEGA market

CERCO disperatamente i seguenti titoli per 3DO (qualsiasi versione): **Star Trek The Next Generation**, **Princess Maker 2**, **Policenaut's**, **Autobhan Tokio**, **Blue Forest Story**, **Game Guru**, **Goal Field Hunter**, **Lucienne's Quest** ed altri. Desidero inoltre corrispondere con altri possessori di 3DO per scambio trucchi, giochi ed informazioni in generale.
- MICHELE SARDO, Via Goethe 551, 18038 Sanremo (IM), Tel. 0184/507902 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Sega Saturn: **Virtua Fighter** (Lit. 30.000), **Victory Goal** (Lit. 30.000), **Wing Arms** (Lit. 35.000), **Sega Rally** (Lit. 55.000), **Mystaria** (Lit. 60.000), **Thor** (Lit. 60.000), **World Heroes Perfect** (Lit. 65.000), **Ultimate MK3** (Lit. 70.000), **Sonic Wings Special** (Lit. 80.000). Inoltre vendo **Virtua Stick** a Lit. 50.000. Cerco inoltre i seguenti giochi: **Baku Baku**, **Real Bout Fatal Fury**, **Strikers 1945**, **Bomberman 5**, **Street Fighter Zero 2**.
- ROBERTO, Tel. 085/959664 (ore serali)

SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Bio Hazard Battle**, **Shadow Of The Beast**, **Sonic Spinball**, **Splatterhouse 2**, **Turtles Hip Stone**, **Aquatic Games**, **688 Attack Sub**, **Ken Il Guerriero**, **Space Harrier 2**, **Slam Masters**, **Mickey Mania**, **Super Street Fighter 2**, **Tiny Toon 3**, **Yogi Bear**, **Chuck Rock** con **Mortal Kombat 3**, **Asterix**, **The Power Of The Gods**, **Batman Forever**, **Golden Axe 3**, **Toe Jam & Earl 2**, **Stargate**, **Fatal Fury 2**, **Pitfall**, **The Lion King**, **Golden Axe: The Duel**, **Shaq Fu**, **Sonic 2** e **Sonic 3**.
- GIANNI, Tel. 0437/554691 (dalle 14.00 alle 18.00)

VENDO/SCAMBIO/CERCO giochi per Sega Saturn: **Virtua Fighter 2**, **Discworld**, **Theme Park**, **Alien Trilogy**, **Need For Speed**, **Command And Conquer**, **Panzer Dragoon**, **Rayman**, **D**, **Wing Arms**, **True Pinball**, **FIFA 96** ed altri.
- PIERO, Tel. 0125/355117

VENDO/SCAMBIO giochi per Megadrive: **Sonic 4**, **Mickey Mania**, **Fever Pitch**, **Fatal Fury 2** (JAP), **Mortal Kombat 3**, **Micromachines '96**. Mi interessano: **Premier Manager**, **Theme Park**, **International Sensible Soccer**, **Lethal Enforcers** (+ **Game Gun**).
- BERNARDO, Tel. 0873/978422

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Spider-Man**, **Prince Of Persia**, **Batman** (JAP), **Another World**, **Streets Of Rage 3** (JAP), **Rocket Knight Adventure**, **PGA Tour Golf**, **Micro Machines 2 T.T.**, **Desert Strike**, **Combat Cars**, **Out Run**, **Out Run 2019** ed altri ancora da Lit. 20.000 a Lit. 50.000. Cerco giochi per 32X versione europea.
- MARCO, Tel. 0360/935235

CERCO disperatamente per Saturn i seguenti giochi: **Dragonball Z** (JAP), **3x3 Eyes** (JAP), **Magic Knight Ray Earth** (USA), **Hokuto No Ken** (JAP), **Dragonforce** (USA), **Guardian Heroes** (USA/PAL), **Virtua Fighter Kids** (JAP/USA/PAL), **Evangelion** (JAP), **Metal Slug** (JAP/USA), **X Men** (JAP/USA/PAL), **Silor Moon S** (JAP), **Shining The Holy Ark** (USA), **Super Robot Wars F** (JAP), **VF2** (JAP/USA/PAL), **Dungeons & Dragons Collection** (JAP). Pago da Lit. 25.000 a Lit. 60.000 a seconda del titolo proposto. I giochi devono essere completi di scatola, istruzioni e i cd non devono essere rigati. Astenersi pirati. Vendo inoltre **giochi ORIGINALI** per Playstation PAL, PC CD ROM, Nintendo 64 PAL.
- ANDREA, Tel. 0347/4219506

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sega Saturn. Ho a disposizione: **Virtua Fighter II**, **WipeOut**, **Panzer Dragoon II**, **Sega Worldwide Soccer '97**, **Sega Rally** ed altri ancora.
- RICCARDO PALOMBO, Via Panoramica 277, Porto Santo Stefano (GR), Tel. 0564/817800 (ore pasti)

VENDO Super Nintendo PAL + cavi + imballi originali con **1 joypad Enforcer** completo di ROM Card di **MK2** e **SSF2** + **Puzzle Bobble** a Lit. 150.000. Inoltre vendo **Mega CD Euro** + cavi + **Mickey Mania** e **Mortal Kombat** a Lit. 150.000. Cerco **giochi JAP/USA** per Megadrive, Super Nintendo e Playstation. Tutte le console e i giochi sono in perfette condizioni.
- ALFONSO, Tel. 0971/995759

VENDO Saturn americano + alimentatore + cavo Scart + CD Demo + 1 joypad + 3 giochi (**Street Fighter Alpha 2**, **Daytona USA C.C.E.**, **Super Puzzle Fighter 2 Turbo**) americani, tutto come nuovo a prezzo da trattare. Annuncio sempre valido e in tutta Italia.
- LEANDRO, Tel. 049/9050182 (dalle 19.30 alle 20.30 oppure dalle 21.00 alle 22.00)

VENDO per Super Nintendo: **Earthworm Jim** (USA), **Pocky & Rocky** (PAL), **Super Mario Kart** (USA), **Street Racer** (PAL), **Killer Instinct** (USA), **Wild Guns** (USA), **Secret Of Mana** (USA) a Lit. 45.000 ciascuno; **Super Star Wars** (JAP), **Super Castlevania IV** (USA), **Zelda III** (PAL) a Lit. 40.000 ciascuno; **Super Mario RPG** (USA) a Lit. 60.000; **adattatore universale Super FX** a Lit. 20.000; **joystick Pro-5** con leva in metallo a Lit. 25.000; adattatore per 6 giocatori a Lit. 25.000. Vendo per Sony Playstation PAL **Tomb Raider** e **Resident Evil** a Lit. 50.000 ciascuno, **Namco Museum Volume 1** a Lit. 30.000. Sono interessato allo scambio e all'acquisto di giochi americani e giapponesi per Nintendo 64.
- MICHELE CATANI, Via San Benedetto 10, 50034 Marradi (FI), Tel. 055/8045173 (dalle 19.00 alle 21.45, sabato escluso)

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce: **Shining Force II** (USA) a Lit. 70.000; **Shining Force** (USA) a Lit. 60.000; **Aladdin** (USA) e **Jungle Strike** (ITA) a Lit. 50.000 ciascuno; **Desert Strike** (USA), **Rocket Knight Adventure** (ITA) e **World Of Illusion** (ITA) a Lit. 40.000 ciascuno; **Another World** (USA), **Faery Tale Adventure** (USA) e **Buck Rogers** (ITA) a Lit. 30.000 ciascuno. Inoltre vendo per SNES le seguenti cartucce: **Earthbound Deluxe Pack Edition** (USA) a Lit. 80.000; **Illusion Of Gaia** (USA), **Lufia & The Fortress Of Doom** (USA) e **Robotrek** (USA) a Lit. 60.000 ciascuno; **Young Merlin** (ITA), **Goof Troop** (ITA) e **Mechwarrior** (USA) a Lit. 40.000 ciascuno.
- MARTIN, Tel. 055/7398056

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo: **Blackhawk** (Lit. 50.000), **Mortal Kombat 2** (Lit. 55.000), **Alien 3** (Lit. 55.000), **Super Street Fighter 2** (Lit. 60.000), **Killer Instinct** (Lit. 50.000), **Probotector** (Lit. 30.000), **Pitfall** (Lit. 60.000), **Earthworm Jim** (Lit. 55.000), **Earthworm Jim 2** (Lit. 65.000), **Super Metroid** (Lit. 35.000), **Batman Returns** (Lit. 35.000), **King Of Dragons** (Lit. 40.000), **Knights Of The Round Table** (Lit. 45.000), **Super Turrican 1** (Lit. 50.000), **Super Turrican 2** (Lit. 60.000), **Super Mario All Stars** (Lit. 30.000), **NBA Jam** (Lit. 45.000). Vendo inoltre videocassette d'animazione giapponese a metà prezzo. Annuncio sempre valido.
- DANILO, Tel. 0545/61434 (ore pasti)

VENDO console **Super Nintendo versione PAL** con **Super Mario All Stars** a Lit. 100.000. Vendo anche **Legend** (PAL) sempre per Super NES a Lit. 30.000, e adattatori per Super Nintendo e per Megadrive a Lit. 10.000 cadauno.
- LORENZO, Tel. 02/9501062

VENDO per Game Gear i giochi **Ecco The Dolphin**, **Rise Of The Robots**, **Columns**, **Desert Of Speedtrap**, **FIFA Soccer International** completi di scatola e manuale di istruzioni. Prezzo trattabile.
- MAICKOL, Tel. 0541/931140

VENDO 32X (europeo) + **Megadrive II** (europeo) con un mese di vita + **Star Wars Arcade** + 11 cartucce Megadrive tra cui **X-Men 2**, **Pitfall**, **Wolverine**, **Red Zone** eccetera, tutto a Lit. 1.000.000 intrattabili.
- LUCIANO TARANTINI, Via S. Martino della Battaglia 6, 72100 Brindisi, Tel. 0831/516442

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Mortal Kombat** (euro - Lit. 50.000), **Sonic 3** (USA - Lit. 70.000), cartuccia da 4 giochi (**Battle Toads**, **Tiny Toons**, **Streets Of Rage**, **Lakers Vs Celtics** a Lit. 100.000), **Dungeons & Dragons** (euro - Lit. 20.000). Inoltre vendo per Mega CD: **Earnest Evans** (JAP - Lit. 20.000), **Heavy Nova** (JAP - Lit. 20.000) e un **Sega Master System II** con 3 cartucce a Lit. 100.000.
- DANIELE, Tel. 049/9075459

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **FIFA Soccer 96** (Lit. 65.000), **Mortal Kombat 3** (Lit. 60.000), **NBA Jam Tournament Edition** (Lit. 60.000), **FIFA Soccer 95** (Lit. 40.000), **Micro Machines 2** (Lit. 40.000), **Mortal Kombat 2** (Lit. 30.000), **Pitfall** (Lit. 30.000), **Pete Sampras** (Lit. 25.000), **Jungle Strike** (Lit. 25.000). Tutte le cartucce in versione europea e a prezzi trattabili. Massima serietà da parte mia, assicuro l'ottimo stato di ogni cartuccia.
- ALBINO RUSSO, Via Lungomare Trieste 24, 84059 Marina di Camerota (Salerno), Tel. 0974/932629

ORA ANCHE A SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (zona stazione)

300 TITOLI PLAYSTATION IN PRONTA CONSEGNA

IL MEGLIO AI PREZZI PIU'BASSI

PER I TUOI ORDINI 0331-770525

ORARI: 10.00-12.30 15.30-19.30

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CORRIERE EXECUTIVE

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI SATURN, PC, ULTRA 64

RITIRO E VENDITA DELL'USATO, NOLEGGIO

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

Disney's HERCULES Action Game

PlayStation

V-RALLY

£.89.000

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

KONAMI

£.89.000

NOVITA'

Nightmare Creatures
Formula 1 97
Agent Armstrong
Tomb Raider 2
Actua Soccer 2
Air Combat 2
FIFA 98
Pandemonium 2
Death Trap Dungeon
MDK
Warcraft 2
Wrecking Crew
Final Fantasy 7
Castlevania
TELEFONARE

CLASSICI

Actua Soccer 97 95.000
Adidas Power Soccer 97 89.000
Andretti Racing 85.000
Area 51 95.000
Toshinden 2 89.000
Broken Sword 89.000
Bubble Bobble 79.000
Burning Road 75.000
City of Lost Children 89.000
Command & Conquer 79.000
Contra 95.000
Cool Boarders 89.000
Crash Bandicoot 89.000
Crypt Killer 99.000
D 79.000
Dark Forces 95.000

CLASSICI

Descent 2 95.000
Destruction Derby 2 89.000
Die Hard Triology 85.000
Disruptor 85.000
Dragon Heart 89.000
Epidemic 79.000
Excalibur 89.000
Exhumed 85.000
FIFA Soccer 97 75.000
Final Doom 79.000
Gunship 2000 89.000
Iron & Blood 79.000
Jonah Lomu Rugby 95.000
King of Fighters 95 79.000
King's Field 79.000
Legacy of Kain 85.000
Little Big Adventure 95.000
Madden 97 79.000
Mechwarrior 2 89.000
Megaman X3 79.000
Micromachines V3 95.000
Motor Toon GP 2 89.000
NBA Live 97 85.000
Need 4 Speed 2 89.000
NHL Hockey 97 85.000
Overblood 95.000
Pandemonium 79.000
Perfect Weapon 79.000
Philosoma 85.000
Player Manager 95.000
Porsche Challenge 79.000
Primal Rage 79.000
Rage Racer 89.000
Raiden Project 85.000
Rally Cross 79.000
Re Loaded 79.000

CLASSICI

Rebel Assault 2 89.000
Resident Evil 2 85.000
Ridge Racer Revol. 79.000
Sampras Extreme Tennis 80.000
Sentient 89.000
Sim City 2000 79.000
Syndicate Wars 95.000
Smash Court Tennis 95.000
Soul Blade 95.000
Soviet Strike 89.000
Space Jam 89.000
Spider 79.000
Street Racer 85.000
Super Puzzle Fighter 2 79.000
Swagman 95.000
Suikoden 89.000
Tekken 2 89.000
Tenka 95.000
Tomb Raider 89.000
Total NBA 97 79.000
Tunnel B1 79.000
Twisted Metal 2 89.000
Vandal Hearts 95.000
VR Baseball 97 95.000
Wing Commander 4 95.000
Wipeout 2097 89.000
X2 79.000
X-Com 2 89.000

ECONOMY

Actua Soccer 49.000
Air Combat 49.000
Toshinden 49.000
Bust a Move 2 55.000
Chessmaster 3D 65.000
Destruction Derby 49.000
Fade to Black 55.000
Firo & Klawd 65.000
Jupiter Strike 59.000
Kileak the Blood 55.000
Loaded 49.000
Lone Soldier 65.000
NBA Jam Extreme 65.000
PGA Tour Golf 96 49.000
Ridge Racer 49.000
Shockwave Assault 55.000
Tekken 49.000
Total NBA 96 59.000
True Pinball 55.000
Warhawk 65.000
Wipeout 49.000

Telefona per le ultime novità e giochi non presenti a listino

VASTA DISPONOBILITA' CARTONI MANGA GIAPPONESI IN ITALIANO

GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.FAX 0331-770525

SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.FAX 0331-770525